100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

SEGA JOUE LA TRANSPARENCE

VIRTUA FIGHTER 3
la claque !

Vous en avez rêvé ?
Elle va tout vous faire !
La Dreamcast au banc d'essai

EXCLUSIF !
Découvrez en avant-première la BD TOMB RAIDER

T 6745 - 84 - 35,00 F

N° 34 JANVIER 1999 - 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1990 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10.500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8869

LA PLAYSTATION EST LÀ ET POUR LONGTEMPS !

RIDGE RACER 4

BRAVE FENCER MUSASHI

VAMPIRE SAVIOR

ZELDA 64
Le test complet du jeu du siècle

C3 Racing Recommandé par M6 TURBO

C3 RACING
CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP

Si C3 le plus rapide, C3 qui gagne la voiture.

GRAND CONCOURS C3 RACING, C'EST PARTI !

À l'occasion de la sortie de C3 RACING, Infogrames organise un tournoi national avec en premier prix un roadster MAZDA MX5 d'une valeur d'environ 115 000 FF.

Pour jouer, il vous suffit d'acheter le jeu et de renvoyer sur papier libre à partir du 15/12/1998 et avant le 28/02/1999, cachet de la poste faisant foi :
- votre meilleur temps avec la Nissan Micra sur le circuit Afrique 1 en mode arcade catégorie course, accompagné du code s'inscrivant après le ralenti.
Attention, ce code ne s'inscrit que si vous avez sélectionné la langue française pour jouer.
- l'original de votre preuve d'achat,
- vos coordonnées complètes,
- la signature de vos parents si vous êtes mineur,
à l'adresse suivante : CAMEX - Grand Jeu Concours - C3 Racing - BP 78 - 77482 PROVINS Cedex.
Les 5 meilleurs temps seront sélectionnés pour participer à la finale qui déterminera le grand gagnant de la voiture. Cette journée, au cours de laquelle les 5 finalistes s'affronteront sur ce même circuit, se déroulera sur Lyon aux frais d'Infogrames. Le vainqueur repartira au volant de la MX5, frais d'immatriculation, d'assurance et de vignette non compris. Le concours est ouvert à toute personne demeurant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices, des journalistes et pigistes et des employés des sociétés d'édition et de distribution de jeux vidéo.

Le règlement complet est déposé chez Maître Cataldo, huissier de justice à Lyon. Il peut être demandé sur simple demande écrite à Infogrames France, Les Côteaux de Saône 4, rue des Draperies Bâtiment E, 69532 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or Cedex. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à cette adresse.

COLORADO

EUTECHNYX

INFOGRAMES FRANCE

© 1998 Infogrames United Kingdom Ltd. Developed by Eutechnyx ™ Ltd. All rights reserved. M6 Turbo est une marque déposée. Photo de la voiture non contractuelle.

emap
152, rue Gal
92514 Boulogne-
Tél. : 01 41 86
Directeur d'édition
Vincent Cou
Directeur du ma
Roland Clav
Responsable administr
Christel Marjotte

CONSOLE
152, rue Gall
92514 Boulogne
Tél. : 01 41 86
Fax rédaction : 01 4
Fax pub : 01 41 8
Pour obtenir directement vo
remplacez les 4 derniers chiff
le numéro de poste entr
RÉDACTIO
Directeur d'éd
Vincent Cou
Rédacteur en
Alain Huyghues-Lac
Secrétaria
Juliette Van Paasch
Rédacteu
Richard Homsy
Chef de rubri
Nicolas Gavet (
Secrétariat de ré
Ivan Gauch
Création maq
Catherine Verc
Maquette
Marie-Pierre Debray, Oli
(1re maquettis
Ont collaboré à ce
Christophe Kagotani (corresp
au Japon), Gia-Dinh To, F
(le Panda), Maxime Roure (S
Le Charpentier (Cheub), Fab
Oger, Philippe Karakasyan, F
Bomboy, Vincent Leleurch,
Bernard Roug
PUBLICITÉ
Directrice comm
Lara Wytochinsky
Directrice de pu
Carine Barrel (1
Chefs de publ
Caroline Saint-Blanc
Clarisse du Rivau
Fax : 01 41 86
Maquette publ
Dominique Chag
Bureau de Ly
Catherine Laurent. Tél. :
MARKETIN
Responsable ma
Anne-Sophie Bouvatt
Assistante mark
Annie Perbal (1
TÉLÉMATIQ
Laurence Vi
FABRICATIO
Gilbert Hémon (1
Service abonnem
Tél.: 01 64 81 2
France : 1 an (12 nu
345 F (TVA incl
Europe et étranger tarif
1 an (12 numéros)
(tarifs avion : nous c
Belgique : 1 an (12 numér
Les règlements doivent êtr
chèque bancaire/postal ou
BP 53, 77932 Perthe
Editeur-locataire gérant : EMAP
Siège social : 41-43, rue du Colo
Paris. Principal actionnaire : EM
Propriétaire : EM-IMAGES. PDG
publication : Arnaud Roy de Puy
N° de commission paritaire : 73
décembre 1998. Photogravure :
Imprimeries : Fecomme, Claye-S
Laval (53). Distribution : Transp
Département diffusion. Directe
Christophe. Directeur des vente
Annie Baron. Trade Marketing :
Ventes (réservé aux dépositaires
Synergie Presse, Immeuble Le V
Bourets, 92150 Suresne. Téléph
dépositaires de presse) :
08 00 01 46 23. Terminal
ordinateur E76.
La reproduction, même partielle, de tou
les articles parus dans la publication (©
Consoles+) est interdite. Les informatior
rédactionnelles publiées dans Consoles
sont libres de toute publicité. Les ancien
numéros de Consoles+ sont disponibles
Consoles+/Service Abonnements, BP 5
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

emap•alpha
152, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur d'édition Emap-Alpha
Vincent Cousin
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+
152, rue Galliéni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant permanent au Japon), Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Philippe Karakasyan, Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleurch, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blanca (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié

FABRICATION
Gilbert Hémon (17 90)

Service abonnements
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** décembre 1998. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimeries :** Fecomme, Claye-Souilly (77) ; Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/ Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTROLÉE
OJD 1996

WHAT'S UP DOC ?

TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain (sortie officielle ou import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement contenir des textes ou des voix en anglais.

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

MÉGA HIT

Les Méga Hits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. Ce sont des achats sûrs.

EN JANVIER, N'OUBLIE PAS DE JOUER...

L'année 1999 commence avec un double événement : le lancement de la console Dreamcast au Japon et la sortie de la Légende de Zelda sur Nintendo 64. Bien évidemment, nous vous proposons les tests complets de la nouvelle bécane de Sega et des aventures de Link. Mais l'actualité du mois, c'est également la sortie de plusieurs jeux d'aventure, tels que Brave Fencer Musashi (US), de Tail Concerto (US) et de Wild Arms (VF) mais aussi de Ridge Racer Type 4, sur Playstation. Vous le voyez, cette année s'annonce excellente... et le meilleur reste encore à venir ! Bonne année et meilleurs vœux !

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. A posséder impérativement.

THE TOP/FLOP

Retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après ses longues années au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui nous plaisait tant. Mais cette fois-ci, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), de vos cinq jeux les plus attendus (Most Wanted) et bien évidemment des cinq jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min). Rendez-vous dès ce mois-ci dans les News pour les résultats des votes du mois dernier.

Test complet de la toute dernière console de Sega, la Dreamcast.

Zelda arrive sur Nintendo 64. Le meilleur jeu du siècle est enfin là !

SOMMAIRE

CHAMPAGNE !

PREVIEWS

CARMAGEDDON	47
CLIMAX LANDERS (DC)	16
CYBERNETIC EMPIRE (PS)	20
DRACULA 64 (N64)	28
EHRGEIZ (PS)	38
FINAL FANTASY VIII (PS)	14
FLIGHT SHOOTING (DC)	30
KKND KROSSFIRE	50
LAST BLADE 2 (NEO GEO)	22
LE MANS (PS)	46
MARIO ALL STARS SMASH BROTHERS (N64)	32
MONACO GP 2 (PS/N64)	47
MONKEY HERO (PS)	50
OGRE BATTLE 3 (N64)	36
PROJECT BERKELEY (DC)	24
SEGA RALLY 2 (DC)	12
STAR WARS ARCADE (ARCADE)	26
ZOMBIE ZONE (ARCADE)	34

TESTS

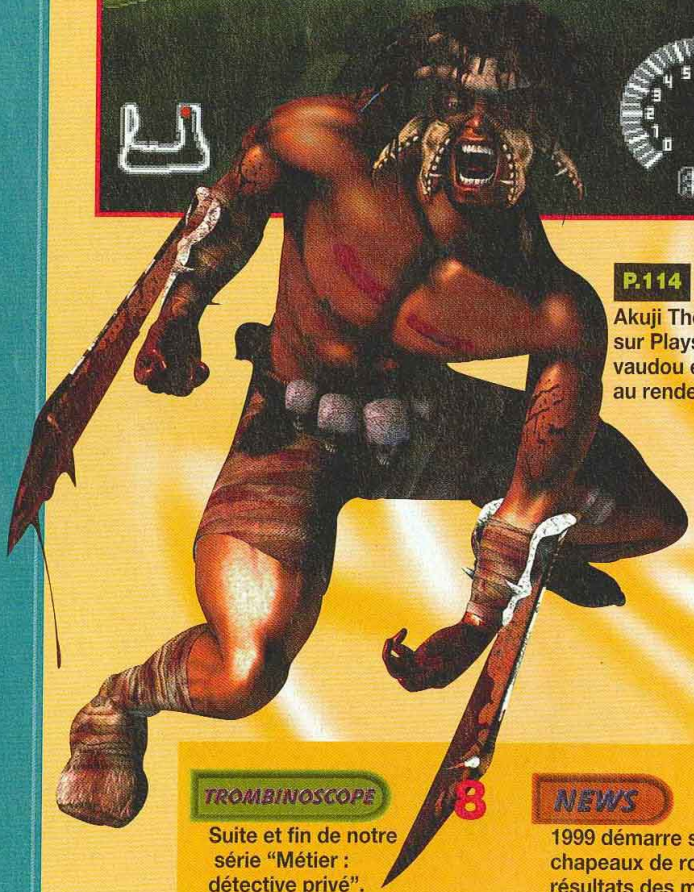
AKUJI THE HEARTLESS (PS)	114
ASTEROIDS (PS)	125
ATLANTIS (PS)	125
BRAVE FENCER MUSASHI (PS)	112
CAESAR PALACE II (PS)	124
CAPCOM GENERATION VOL. 4 (PS)	116
DEVIL DICE (PS)	106
GODZILLA GENERATION (DC)	104
GUNNM (PS)	110
HUGO (PS)	124
JULY (DC)	125
KO KINGS (PS)	118
NBA JAM 99 (N64)	124
NFL QUATERBACK CLUB 99 (N64)	124
NIGHTMARE CREATURES (N64)	96
PEN PEN TRILCELON (DC)	98
RALLY CROSS 2 (PS)	102
RIDGE RACER TYPE 4 (PS)	120
R-TYPE DELTA (PS)	94
RUSH 2 (N64)	122
SMASH COURT TENNIS (PS)	108
TAIL CONCERTO (PS)	84
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF (PS)	125
TWISTED METAL III (PS)	113
VAMPIRE SAVIOR (PS)	100
VIRTUA FIGHTER 3 TB (DC)	88
WILD ARMS (PS)	86
ZELDA – OCARINA OF TIME (N64)	76

Tous les jeux en or correspondent à des Méga Hits ou des Consoles+ d'or.

TIPS

COOLBOARDERS 3 (PS)	136
CRASH BANDICOOT 3 (PS)	126
EXTREME G2 (N64)	134
FUTURE COP : LAPD (PS)	131
L'EXODE D'ABE (PS)	130
MEDIEVIL (PS)	130
O.D.T. (PS)	134
TENCHU (PS)	136
TOMB RAIDER 3	132

Le quatrième épisode de la série Ridge Racer est d'une rare beauté et montre que la Playstation a encore de beaux jours devant elle.



P.114

Akuji The Heartless sur Playstation. Rites vaudou et magie noire au rendez-vous.

Virtua Fighter 3 t rapproche très arcade. Le jeu p console de Sega

TROMBINOSCOPE 8

Suite et fin de notre série "Métier : détective privé". Burnos découvre enfin la triste vérité.

JAPON 10

L'actualité du Japon ce mois-ci est fait la part belle aux jeux Dreamcast. Sans oublier FFVIII (PS) et un inattendu Mario sur Nintendo 64.

NEWS 44

1999 démarre sur les chapeaux de roue ! Les résultats des meilleurs ventes de jeux en France et en Europe, le film "Final Fantasy" et l'actualité des mangas.

WIP 54

Consoles+ vous dit tout et le reste sur les prochains titres de Psygnosis et de Eidos. L'année 99 s'annonce riche.

REMERCIEMENTS
A ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles, Danièle et David (les trois mousquetaires de la distribution). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

BANC D'ESSA

La nouvelle con passée au crible rédaction. Simp ou réelle révolut

TESTS

Zelda (N64), le n siècle, enfin test Retrouvez aussi 4 (PS), Virtua Fig Vampire Savior Akuji (PS) et bie encore...

SPLEEN

Des tests à toute

SOMMAIRE

ode de la série
ne rare beauté et
station a encore
devant elle.

e Heartless
station. Rites
et magie noire
ez-vous.

Climax Landers serait-il le Zelda 64 de la Dreamcast ?

P.16

P.123

Sega Rally 2 est le premier jeu de la Dramcast à profiter du modem de la console. Il propose des parties à plusieurs en réseau à travers le monde entier. Le rêve !

P.88

Virtua Fighter 3 tb sur Dreamcast se rapproche très près de la version arcade. Le jeu phare de la nouvelle console de Sega va vous retourner !

CONCOURS

ODT

DERNIERE CHANCE ENCORE 50 GAGNANTS !

A GAGNER : 1 Playstation, des jeux et des montres ODT

POUR JOUER: 3615TCPLUS* OU 08 36 68 11 41*

POUR DÉCOUVRIR LE MYSTÈRE DE LA PERLE VERTE, VOICI UN DERNIER INDICE : QU'IL SOIT DE CANARD, DE CHIEN, DE LOUP OU SIBÉRIEN... IL SAURA VOUS ETRE UTILE !

* 2,23 F/mn

44 sur les oue ! Les neilleurs en France et ilm "Final ctualité des

54 s dit tout et le rochains titres et de Eidos. nnonce riche.

MICROMANIA, IDEO STORY, à i's Photo Soap, omedia. Salut aussi bution). Enfin, un

BANC D'ESSAI 66
La nouvelle console de Sega passée au crible de la rédaction. Simple évolution ou réelle révolution ?

TESTS 76
Zelda (N64), le meilleur jeu du siècle, enfin testé ! Retrouvez aussi Ridge Racer 4 (PS), Virtua Fighter 3 (DC), Vampire Savior Ex (PS), Akuji (PS) et bien d'autres encore...

SPEEDY 124
Des tests à toute vitesse

TIPS 126
Switch commence l'année 1999 sur de bonnes résolutions : il arrête le Balistos et jure de rendre ses Tips à l'heure ! Il confond Noël et le 1er avril ?

COURRIER 138
Et une de plus, une ! Une année ? Non, une invention de l'oncle Hourkh, pardi !

Ce numéro 84 de Consoles+ sous blister comporte une bande dessinée de Tomb Raider de 24 pages qui ne peut être vendue séparément.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répondra en direct, ou sous 24 h, à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS *, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, la reproduction du Panda in vivo ainsi que des news récentes.

(*3615 : 2.23 F/min)

EDITO

Les fêtes sont toujours redoutables pour les fonds du pad. Alors que les autres font des orgies de champagne et de foie gras, nous c'est plutôt une indigestion de Zelda ou de Crash Bandicoot qui nous guette. Bien sûr, ces excès ne sont pas contradictoires... j'en sais quelque chose !
Cela dit nous avons été gâtés cette année : la Dreamcast, la Game Boy Couleur et des tas de bons jeux, Zelda en tête. Un seul regret pour ce qui concerne la Playstation, bien que les hits ne manquent pas sur cette bécane qui va casser le mur des 3 millions de machines en France. Mais Metal Gear Solid (qui est pour moi le meilleur jeu Playstation de l'année) manque au rendez-vous. Toutefois, je dois reconnaître qu'il n'est pas très logique de se plaindre que les éditeurs sortent leurs meilleurs jeux en fin d'année et de regretter que ce hit n'arrive qu'en mars !
Je vous souhaite une bonne année de jeux et j'adresse tout particulièrement mes vœux de succès à Sega en espérant que 99 verra le grand retour de ce fabricant. Je pense qu'il y a de la place pour trois acteurs sur le marché de la console et que la concurrence entre Sony, Sega et Nintendo ne peut qu'être favorable aux joueurs comme à l'industrie du jeu vidéo.
Je le crois ça !

Alain Huyghues-Lacour

REND

tous les
avec un dé
dans tous les M

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

APOCALYPSE

DÉMONSTRATION
MERCREDI 6 JANVIER
SAMEDI 9 JANVIER

Retrouvez le clône de Bruce Willis dans ce shoot'them up avec des armes de folie !

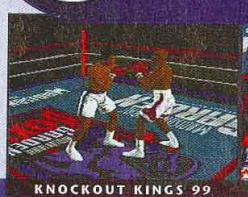
CRASH BANDICOOT 3 WARPED

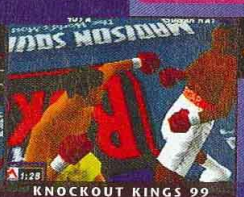
DÉMONSTRATION
MERCREDI 13 JANVIER
SAMEDI 16 JANVIER

30 niveaux sont proposés et leur variété devrait en étonner plus d'un !

EA SPORTS Knockout Kings 99

DÉMONSTRATION
MERCREDI 20 JANVIER
SAMEDI 23 JANVIER

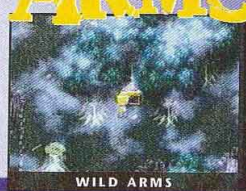


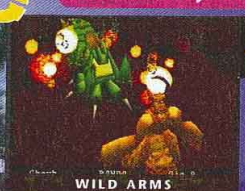


Pas moins de 38 boxeurs parmi les plus grands, une simulation haute en couleur et très réaliste !

WILD ARMS

DÉMONSTRATION
MERCREDI 27 JANVIER
SAMEDI 30 JANVIER





La qualité des combats et la richesse de l'intrigue vous scotcheront devant l'écran !

LES MICROMANIA

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Cial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Cial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Cial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Cial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

Nouveau

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

Micr
vos
Play
Voir co

93 MICROMANIA PARIN
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bo
93 MICROMANIA ROSN
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01
93 MICROMANIA LES AR
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Gra
94 MICROMANIA IVRY
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 9420
94 MICROMANIA BELLE
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 0
94 MICROMANIA CRÉTE
Niveau Haut - Entrée Métro - 940
95 MICROMANIA CERGY
Niveau Bas - Face Go Sport - 9500

NDEZ-VOUS

ous les mercredis & samedis un démonstrateur Micromania !

FUN RADIO

En partenariat avec FUN RADIO

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.
  Voir conditions à la caisse.

La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

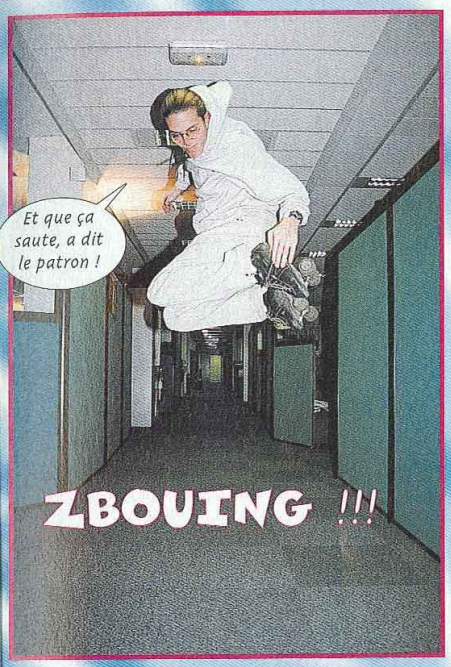
Métier : détectiv

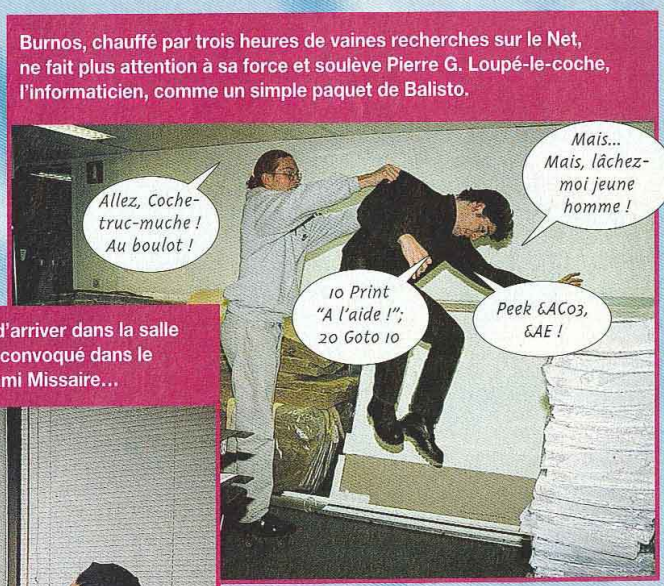
Troisième et dernier épisode de la trilogie Burnos. Le détective va-t-il enfin pincer le coupable ? Latourlout a-t-il vraiment une montre en or ? George Lucas en personne, après avoir lu les trois épisodes, a téléphoné à la rédaction afin d'adapter sur grand écran cette fabuleuse saga. L'accord a été signé, les premières figurines sont attendues sur les étals en 2012. Envoyez vos chèques (en blanc et signés) de précommande et de réservation à l'adresse que vous connaissez.

Mercredi matin. 8 h 35. Burnos est appelé d'urgence chez l'inspecteur Missaire.

ivprivé/3

aire.





Ainsi prend fin notre histoire. Burnos, égal à lui-même, officie toujours dans son petit bureau. Il reçoit de temps à autre des coups de téléphone (uniquement des faux numéros !). Pierre G. Loupé-le-coche n'a pas bougé et attend au fond de la chaudière dans laquelle Burnos l'avait placé qu'on vienne l'en sortir. Combien de temps va-t-il tenir ?
C'est une autre histoire !

JAPON

A la queue, com

Zelda 64, Dreamcast, Virtua Fighter 3tb... jamais on n'avait eu un mois aussi riche en événements importants. Et pourtant, le public japonais leur a réservé un accueil mitigé. Par lassitude ?

Kagotani san

Zelda est enfin sorti après des années d'un développement marathon. Pour la première fois, la presse japonaise s'est empressée de le récompenser d'un 100% triomphal et un déluge d'éloges. Les Américains y sont allés de leur "jeu du siècle".

Un jeu pour les vieux ?

Pour la première fois, la moyenne d'âge des premiers acheteurs a augmenté avec le déplacement en masse des otakus.
Les enfants étaient rares, malgré une sortie planifiée un samedi (pas d'école ce jour-là). Les queues étaient modestes, rien à voir avec la sortie de Pokemon Stadium et sa marée d'enfants.
Cependant, le jeu est arrivé rapidement en rupture de stock dans nombre de magasins.
Il est vrai que Nintendo n'avait pas sorti la grosse artillerie (360 000 cartouches seulement). Mario met le paquet aux USA et en Europe, avec plus de 2,5 millions d'exemplaires pour les Etats-Unis. Nintendo prévoit de vendre près de 5 millions de Zelda 64 dans le monde d'ici à la fin de l'année. Alors sortie ratée ? Pas vraiment. L'effet Zelda est prévu pour s'inscrire dans la durée. Le jeu se vendra sur plusieurs mois dopant, selon les magasins, les ventes de la console, tout en attirant les joueurs adultes et les otakus

Les médias s'étaient déplacés en masse pour fêter la Dreamcast.

Les livreurs se détendent en jouant à Tetris 3D grandeur nature.

La revanche de Sega...

Cette fois, ça y est ! La Dreamcast est sortie. Certes, ce fut dans la douleur (voir les News), mais c'est fait. Suite au cafouillage de Nec, son fournisseur en processeurs graphiques PowerVR, Sega n'a pu aligner que 150 000 machines au lieu des 300 000 prévues. Bien faible, face à la demande. En deux jours, on comptabilisait 80 000 commandes ! Ne restaient donc plus que 70 000 machines pour la sortie. Heureusement, les joueurs avaient été prévenus, ce qui a limité les files d'attente.

... ou la cata ?

Alors, Sega frôle-t-il la catastrophe ? Pas vraiment non plus... La machine est en rupture de stock, et tous les magasins interrogés sont catégoriques : les 300 000 unités initiales auraient trouvé preneur si elles avaient été disponibles. Le redémarrage des chaînes de PowerVR devrait permettre à Sega de fournir rapidement les magasins en Dreamcast : 500 000 unités fin 98 et un million en mars 99.
De plus, Sonic a changé son mode de distribution en lançant sa console simultanément dans les réseaux de 5 000 magasins de proximité (ouverts 24 h/24, 7 jours/7) quadrillant le pays dans sa totalité.

Le triomphe de Virtua Fighter 3tb

La plupart des acheteurs étaient des otakus (une habitude à chaque lancement de console), qui en ont profité pour se jeter sur Virtua Fighter 3tb (environ 150 000 exemplaires vendus, un par console achetée !). Le grand public préférant, quant à lui, différer son achat.
Maintenant Sonic doit convaincre sur la durée. Ce ne sera possible que par des sorties régulières de titres originaux, de qualité et diversifiés.
La prochaine livraison de Dreamcast et l'affluence de jeux devraient apporter les premiers éléments de réponse.

LES P
TITRES
- 17/12 : I
- 23/12 :
- 23/12 :
- 23/12 :
- 23/12 :
- 14/01 :
- 14/01 : B
- Janvier :

Il s'est vendu
Japon qu

Au temps de l
s'étalait sur

...me tout le monde !

Il faisait un temps magnifique pour la sortie de Zelda.

Le logo Sega n'apparaît pas une seule fois.

LES PROCHAINS TITRES DREAMCAST

- 17/12 : Incoming DC (Rage/Imagineer)
- 23/12 : Seventh Cross (NEC-HE)
- 23/12 : Sonic Adventure (Sega)
- 23/12 : Evolution (Sting/RPG 3D)
- 23/12 : Tetris 4D (BPS)
- 14/01 : Sega Rally 2 (Sega)
- 14/01 : Blue Stinger (Climax Graphics)
- Janvier : Climax Landers (Climax/RPG

Sega sonne le gras !

Il s'est vendu autant de VF3 tb au Japon que de Dreamcast.

Les vendeurs sont aux couleurs de la Dreamcast.

Au temps de la Saturn, la file s'étalait sur trois rangs...

La boîte était proposée en deux designs.

LE JAPON À L'HEURE DES COCOS

Les Japonais aiment initier les modes. Ils se sont dernièrement découvert une admiration pour les anciens pays communistes de l'Europe de l'Est. Ah, les joies des queues interminables ! En France, on a la Poste.

Sega Rally 2

Sous le contrôle de l'AM12, Sega Rally 2 est entré dans une phase de développement marathon. Alors qu'il était annoncé pour la sortie de la Dreamcast, il a été retardé. Explications...

DREAMCAST

Sega/14 janvier

Primo, Sega se heurte à des difficultés pour obtenir les licences. Si l'éditeur les possèdent toutes en arcade – où niveau concurrence c'est plutôt le désert –, sur console, c'est l'inverse et nombre d'éditeurs se sont déjà procurés les autorisations (parfois exclusives) des constructeurs automobiles. Ajoutez à cela le fait que certaines marques préfèrent mettre en valeur un modèle particulier plutôt qu'un autre, et vous comprendrez que Sega doit résoudre un véritable casse-tête. Secundo, des difficultés techniques, liées à la gestion du volant et de son option Force Feedback retardent le développement du titre. Car l'AM12, qui supervise l'exécution du projet sans en être chargé – il ne dispose pas d'effectifs suffisants pour réaliser la conversion lui-même – n'est pas du tout satisfait de la jouabilité. Programmé par les équipes internes du département console de Sega), ce jeu est à l'origine un titre arcade de l'AM12, et lequel reste très exigeant quant à la qualité de son bébé. Or, la version finie, qui aurait dû sortir le 27 novembre, n'était pas du tout du goût du géniteur. Conséquence, l'équipe Sega a dû revoir sa copie.
Bonne nouvelle toutefois : le développement de Star Wars Arcade étant terminé, l'AM12 va se consacrer totalement au devenir de Sega Rally 2. Mizuguchi aurait même été rappelé pour terminer le jeu au plus vite. Patience donc...

Une virée qui se termine dans le fossé...

Votre copil
sur l'éta

La visibilité est excellente.

Ce n'est plus une route de rallye mais une véritable piste de décollage !

La maîtrise du dérapage n'est pas donnée à tous.

Si vous jouez bien, les flashs crépiteront dans la foule.

Votre copilote vous renseignera sur l'état de la chaussée.

La Stratos chasse beaucoup de l'arrière

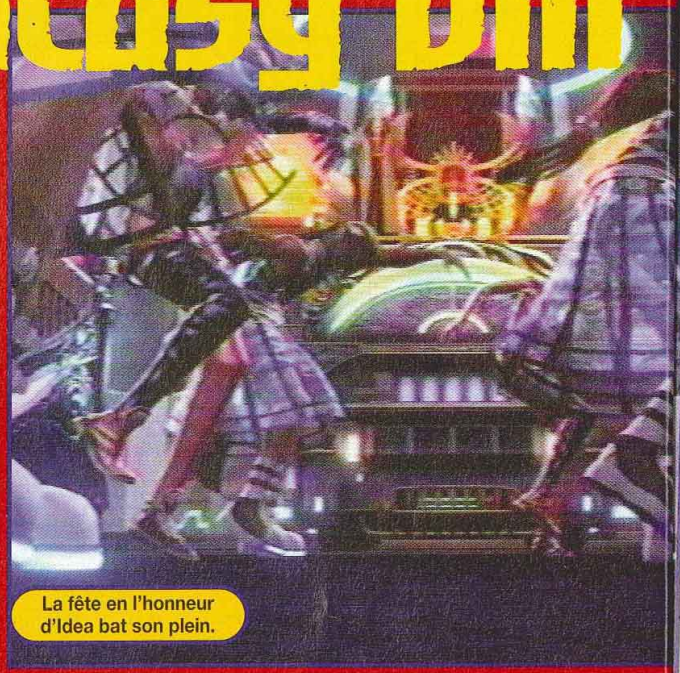
Final Fantasy VIII

Enfin, une date ! Ce huitième volet de la saga la plus célèbre de Square se fait beau et se prépare pour une sortie qui risque d'être mouvementée.

PLAYSTATION

Square/11 février

Ce sera le 11 février. Le développement aura pris pas mal de temps, mais le jeu est désormais sur le point de sortir. Cependant, ce n'est pas sans appréhension que l'éditeur a arrêté la date. En effet, les RPG sont très en vogue actuellement, et la concurrence s'annonce sévère. Outre le retard inhérent au développement, il est clair que Square a repoussé la date de sortie pour éviter l'effet Zelda et le lancement sur orbite de la Dreamcast. Le hit de Nintendo fait partie des jeux qui se vendent généralement sur le long terme ; mais avec le faible parc japonais de Nintendo 64, Square a pensé que trois mois seraient suffisants pour que l'effet se dissipe. Il y a pire : Dragon Quest VII, un titre attendu par tous les joueurs nippons depuis des années, est prévu pour mars 99 ! Même en tablant sur de nouveaux retards chez Enix, le pari de Square est très risqué, car la saga des Final Fantasy s'essouffle au Japon. Et ce n'est pas fini : Climax a annoncé son superbe Climax Landers pour le courant du mois de janvier 99. Une mauvaise surprise à l'horizon, car ce RPG s'annonce impressionnant, mettant à profit l'immense fossé technologique qui sépare la Dreamcast de la Playstation. Il faut croire qu'avec FFVIII Square vise les marchés étrangers (Etats-Unis, Europe) encore sous l'effet FFVII. Vous l'aurez deviné, la concurrence s'annonce plus que rude pour Square, même à l'étranger. Les films en images de synthèse sauront-ils faire la différence ? Pas si sûr...



La fête en l'honneur d'Idea bat son plein.

Il deviendra votre pire ennemi...

Les rayons touchent tous les ennemis présents.

Une

"Final Fantasy, the Movie", est prévu pour le printemps 99 chez Columbia Pictures (Sony).

L'ennemi met en œuvre des moyens importants.

Chac
e

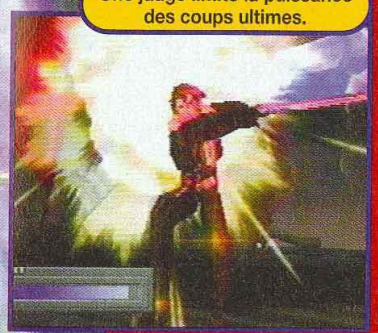
FFVIII aura du mal techniquement face à la concurrence...

Zell déploie toute son énergie.

Les troupes évacuent l'île.

ÉCÉMENTAIRE !

Les attaques de type GI sont le véritable plus esthétique du jeu face à ses concurrents.

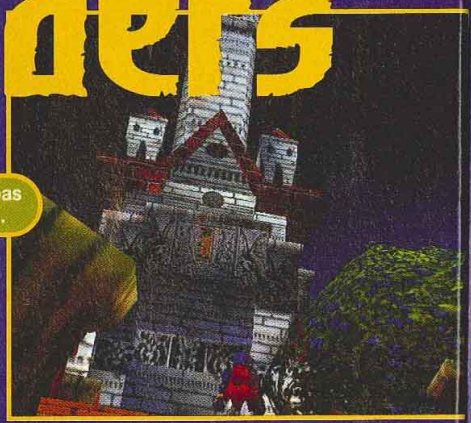


Une jauge limite la puissance des coups ultimes.

Chaque attaque élémentaire est un vrai spectacle.

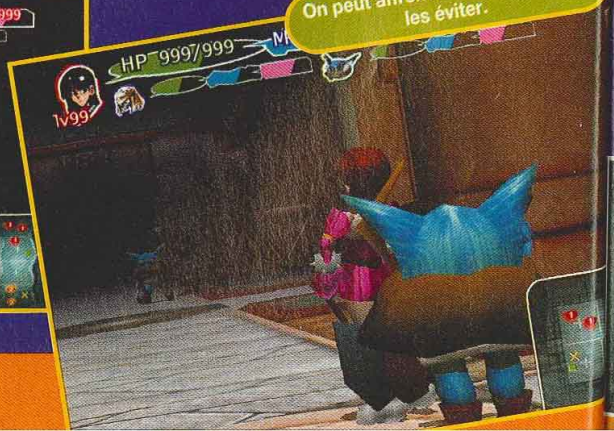
Climax Landers

Devenu en l'espace de deux mois l'un des titres les plus attendus sur Dreamcast, Climax Landers commence à effrayer les concurrents de Sega.


Non, ce n'est pas Castlevania...

Issu des studios qui ont créé Landstalker (Megadrive), Dark Savior (Saturn) et Shining Force (Megadrive), Climax Landstalker est très certainement le premier jeu à illustrer parfaitement le concept Dreamcast-VMS – rappelons qu'il s'agit d'un RPG en 3D libre très inspiré de Zelda 64. Les combats se déroulent de manière classique, par tour, comme dans FFVII. On peut critiquer ce classicisme, notamment à propos des magies qui pourraient mieux exploiter les immenses capacités de la machine. Quand on voit certains pouvoirs dans FFVIII, on se dit que si le même système était appliqué à la Dreamcast, on pourrait obtenir un résultat incroyable. Reste que la réalisation technique est impressionnante. Tout est en temps réel : effets spéciaux, lumière, etc., et on note des sources de lumière à la fois différentes et simultanées (naturelles et artificielles). Côté scénario, votre équipe est le plus souvent composée de trois persos, auxquels peuvent être ralliés certains ennemis. Apparemment, il sera possible de gérer plusieurs équipes au fil de l'aventure. Vous évoluez dans un monde très vaste et détaillé (un système de radar vous permet d'être informé en permanence sur l'environnement), dans lequel se déroulent aussi bien des scènes en extérieur qu'en intérieur (donjon et pièces). De plus, les donjons possèdent une structure aléatoire qui change à chaque nouvelle partie. L'histoire est encore tenue secrète, mais on devrait y trouver des éléments dans la lignée de Landstalker : énigmes, puzzles, événements variés, etc. Sachez que la plupart des énigmes se résoudront par le biais du VMS. Il faudra en effet charger le jeu sur le VMS et le finir pour recevoir un item, ou tout autre élément nécessaire à la suite de l'aventure. On voit enfin une utilité au VMS de Sega. Le jeu est développé en 30 images par seconde, mais Climax veut inclure des phases en 60. Peu à peu le projet prend forme et laisse entrevoir un titre fort pour le début 99 et un fauteur de troubles dans le conflit déjà âpre des RPG.

Le chevalier vous indique le chemin.



On peut affronter les ennemis ou les éviter.

Les comb
manière cla

DREAMCAST
Climax/Janvier

u tout autre
e à la suite
oit enfin une
ega. Le jeu
0 images
Climax veut
en 60.
prend
revoir un
but 99 et un
dans le
es RPG.

les ennemis ou
iter.

Les fontes japonaises sont enfin lissées.

À L'ATTAQUE !

Tapez votre tête contre le mur et tout ira bien !

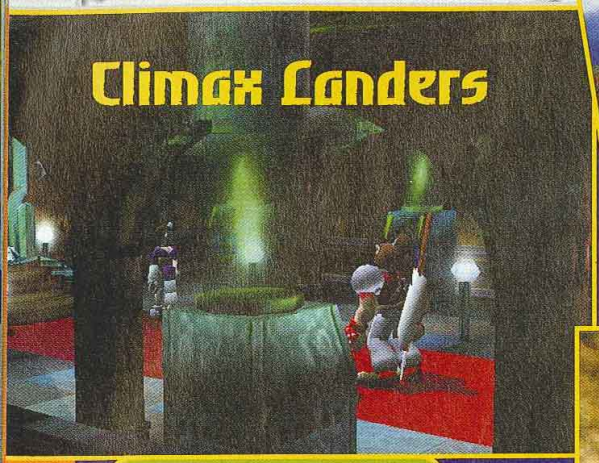
Les combats se déroulent de manière classique, en face à face et par tour.

La Dreamcast dévoile sa palette. Impressionnante !

Les égouts sont sales et mal fréquentés.

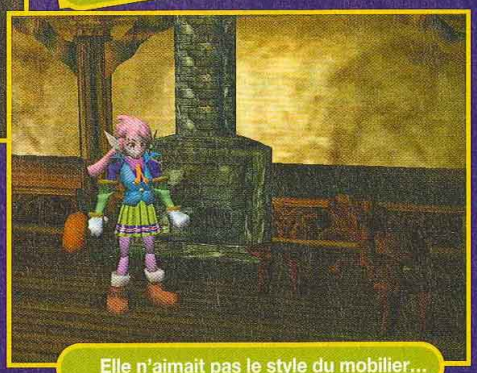
Les textures sont d'une finesse incroyable !

Climax Landers



Rencontre au détour d'un donjon...

Spy a oublié sa Kro sur le bureau, à l'entrée.

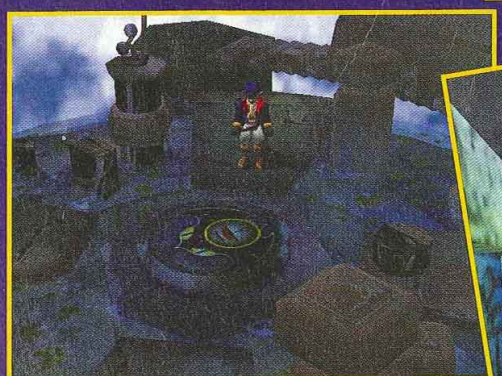


Elle n'aimait pas le style du mobilier...

Les caméras changent d'angle.

Perdue ?

Friday, la fée, est toujours avec Ryle.



L'eau bouge et ruisselle. Aaarrggghhh !

Square et FFVIII tremblent. Vous aurez compris pourquoi.

A chaque tour, on fait son choix tactique.

Brisez la glace et tout ira mieux.

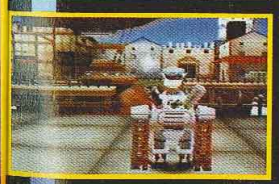
Le radar indique vos positions en permanence.

Certains monstres sont basés sur un élément.

Un chevalier noir...

TAIL CONCERTO

A VOS ORDRES SUR PLAYSTATION !



LE PREMIER JEU VIDEO QUI S'ANIME COMME UN DESSIN ANIME !

Tail Concerto est un tout nouveau jeu vidéo de Bandai sur PlayStation. Avec Tail Concerto tu dois maintenir l'ordre et mater les matous qui sèment la terreur au royaume de Prairie. En cours de mission des dessins animés te permettront de reprendre ton souffle et de faire la connaissance de tous les personnages du jeu. Rejoins vite l'officier Waffle, la chasse aux matous est ouverte !

COUP DE CŒUR LE JOURNAL DE MICKEY

PlayStation

www.bandai.fr

BANDAI

POUR PLUS D'INFOS SUR LA MISSION
TÉL : 08 36 68 56 20
IL Y A PLEIN DE CADEAUX ET DE JEUX
TAIL CONCERTO À GAGNER !!!
(2.23 F la minute)

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Bandai 1998

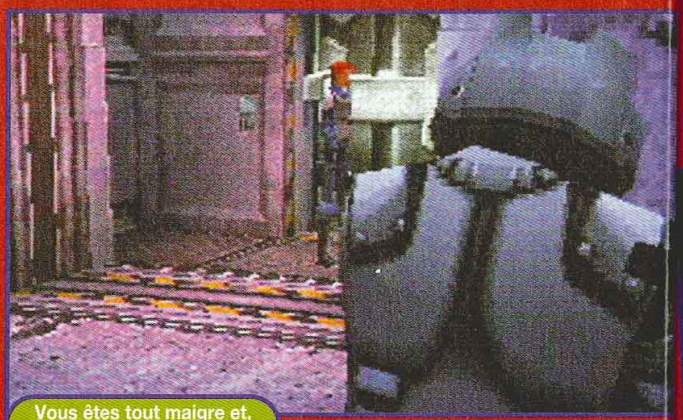
Cybernetic Empire

Développé par la Wolfteam pour le compte de Nihon Telenet, Cybernetic Empire apporte une jouabilité nouvelle sur Playstation.

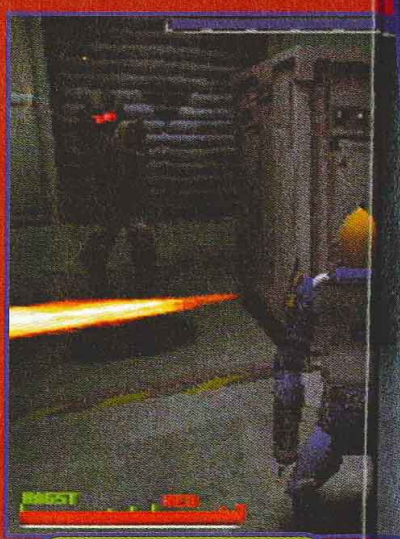
Certains d'entre vous se souviennent peut-être du Wolfteam qui avait animé les premières heures du Mega-CD avec plus ou moins de bonheur... Depuis, soutenu par Nihon Telenet, le Wolfteam s'est remis au travail, et nous propose, avec Cybernetic Empire, un jeu intéressant à plus d'un titre. L'argument est plutôt banal : vous incarnez un commando chargé de démanteler, dans un futur proche, une organisation terroriste. Vous vous déplacez librement dans un monde en 3D avec une majorité de scènes d'intérieur. Vous rencontrez d'autres membres du commando au fil du scénario. On commande son perso à l'aide des deux joysticks analogiques du Dual Shock. Celui de gauche commande le déplacement ainsi que la vue sur un plan horizontal. Celui de droite gère la vue de manière verticale. Vous pouvez effectuer des sauts, mais vous disposez d'une option bien plus intéressante : une sorte de "pod" énergétique que vous balancez sur les murs ou au plafond. Vous créez ainsi un arc d'énergie qui vous transporte, vous permet de franchir un gouffre ou passer au-dessus d'un mur en vous suspendant au plafond. Bref, les possibilités sont ne manquent pas. Enfin, on peut, par endroits, changer de perso. Pourvu que la réalisation soit à la hauteur des innovations !

PLAYSTATION

Wolfteam/Mars 99

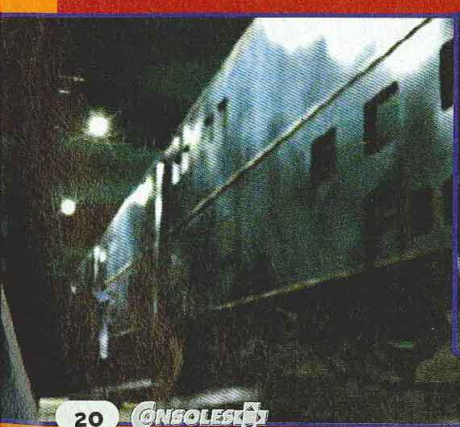


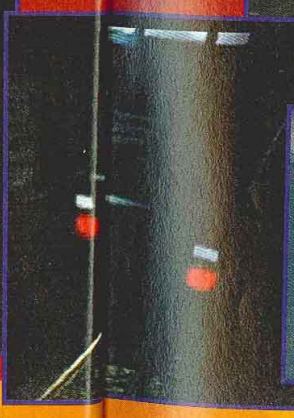
Vous êtes tout maigre et, en plus, vous êtes mal...



Une trousse de secours, vite !

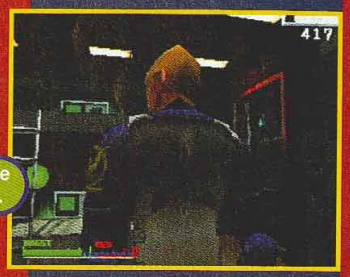
De quel côté continuer ?

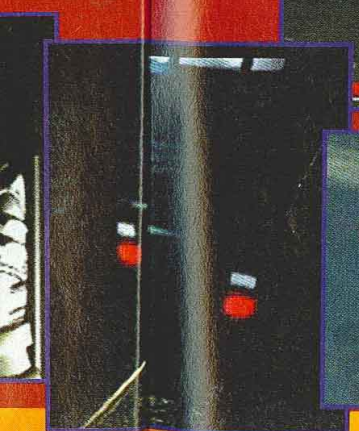


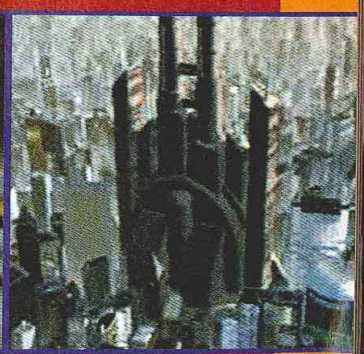


MODE D'EMPLOI

On ancre le pod sur une surface du décor, puis on actionne le mouvement (ici, on effectue un rapprochement).







Last Blade 2

Depuis que Samurai Spirits est passé à la 3D, c'est au tour de la série des Last Blade de reprendre le flambeau de la baston 2D sur Neo Geo. Voici le second volet...

Comme la coutume l'exige dans le cas des suites, on va commencer par dresser la liste des innovations.
Tout d'abord, on note quatre nouveaux combattants prêts à en découdre avec les douze persos du premier volet, boss compris. En parlant de boss, ce second épisode devrait en révéler des inédits encore plus vicieux... Last Blade 2 introduit un jeu aérien plus prononcé avec une multitude de coups ainsi qu'un Guard Cancel. Toujours dans ce domaine, on peut se rétablir sur ses pieds après avoir reçu un coup dans les airs. De même, les Combos ont été revus pour relancer l'intérêt. Pour répondre aux attentes des joueurs brutaux, le Dash Attack sera plus ou moins destructeur suivant le type de combattants, lesquels seront capables d'attaques ou de Combos hyper rapides. Avant l'affrontement, on choisit une ligne générale pour son combattant : force ou technique. Dans le premier cas, le combattant possède un arsenal puissant qui transperce la garde de l'adversaire. Dans le deuxième, il dispose d'une panoplie offensive et défensive très étendue qui lui permettra de se sortir des situations les plus périlleuses ou d'enchaîner des Combos redoutables. Techniquement, SNK maîtrise parfaitement la Neo Geo, donc aucune (mauvaise) surprise de ce côté-là, Last Blade 2 s'annonce comme le digne successeur de KoF'98.

NEOGEO

● SNK-Fin 98

Le Dash devient un élément important.

L'ambiance japonaise est très bien reproduite

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORT

LES PETITS NOUVEAUX

Mukuro (mort-vivant)

Takane Hibiki (17 ans)

Sanada Kojiro (28 ans)

Setsuna (20 ans)

DATE DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

Project Berkley : Sh

Est-ce Shun ?

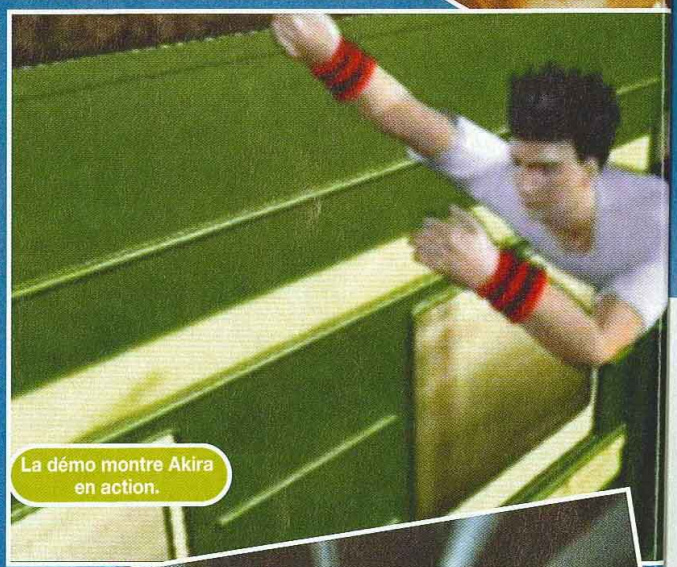
Ce serait Akira, jeune.

Une femme mystérieuse. Pai ?

Le père.

Longtemps annoncé comme un Virtua Fighter RPG, Project Berkley a enfin trouvé son nom de code : Shenmu. Yu Suzuki, son créateur, nous livre un titre à forte inspiration sino-fantastique.

Présenté comme un RPG 3D, Project Berkley constitue l'événement majeur de Sega pour les mois à venir ! Jamais Sega n'a investi autant d'argent dans un jeu.
On devrait retrouver de vieilles connaissances rencontrées dans Vitua Fighter 3, d'où l'appellation VF RPG.
Dans la démo que nous avons pu voir, on découvre une histoire qui met en scène deux personnages : un jeune homme, qui serait Akira, et une jeune femme, qui pourrait être sa sœur (certains supputent qu'il s'agirait de Pai). On rencontre aussi le père du présumé Akira, qui trouve la mort dans un accident impliquant la jeune femme – cette dernière a aussi un lien avec un homme qui pourrait être Lau –, ainsi qu'un vieil ermite (Shun ?). Pour le moment, le président de l'AM2 nous offre de découvrir des personnages et des séquences en images de synthèse, histoire de mettre en appétit en attendant la présentation officielle, prévue pour le 20 décembre prochain à Yokohama (où se trouve le China Town japonais).
Selon la rumeur, la démo initiale de la Dreamcast, avec la tour et le village insulaire, serait tirée du jeu. Ce qui est certain, c'est que, pour le moment, Yu Suzuki, qui veut mettre l'accent sur l'environnement et sa perception (visuel et son), présente son jeu comme une nouvelle voie dans le monde du RPG. Du reste, il a baptisé ce nouveau genre : FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) sans fournir plus d'explications. Shenmu serait en 3D temps réel libre pour les persos et les décors, avec commandes analogiques. Quant aux combats, on les dit proches de VF3 mais sans pouvoir le vérifier... Vivement le 20 décembre, donc.


La démo montre Akira en action.

Une bonne part de fantastique serait incluse.

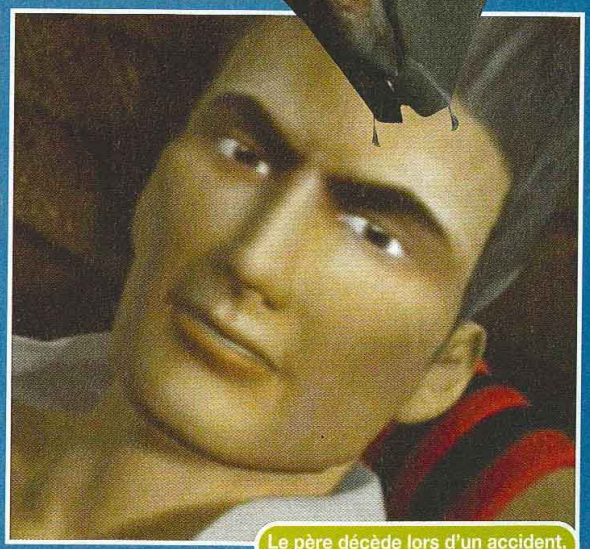
Voici les premiers éléments 3D du jeu...

DREAMCAST

Sega/Courant 99

:Shenmu

Les premiers designs. Rien à voir avec VF3...



Le père décède lors d'un accident.

MAÎTRE SUZUKI

Yu Suzuki est la figure emblématique du pôle arcade de Sega. Créateur attitré de Sega depuis le début des années 80, il est aujourd'hui à la tête de l'AM2 (200 personnes). On lui doit des titres tels que Space Harrier, Power Drift (le premier jeu de course en 3D), la série Virtua Fighter, Virtua Racing et bien d'autres. A noter qu'une interview du maître (en japonais) est disponible sur le second CD offert avec VF3 tb, avec une qualité d'image excellente.

Yu Suzuki est devenu célèbre avec des titres légendaires.

Star Wars Arcade

Star Wars, sauce Model 3, est sur le point de décoller. Nous vous en parlions dans notre numéro 81, voilà les toutes dernières images...

ACT.1. YAVIN

Le Tie va vous faire la fête !

Passez les destroyers et à vous l'Etoile...

Vador en personne vient s'occuper de vous !

Le Millenium vous ouvre la voie !

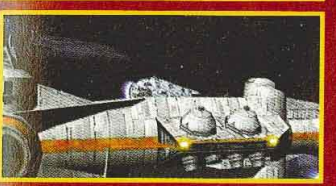
A la manière d'un Rebel Assault, Star Wars Arcade est un shoot 3D qui va vous transporter dans les séquences les plus célèbres de la trilogie de George Lucas. Le jeu se découpe en trois stages de base plus un quatrième qui sert de bonus. Chacun comporte divers passages aux plaisirs variés. On trouve ainsi Yavin (attaque de l'Etoile noire), Hoth (combat à bord d'un Snow Speeder puis à pied dans la base), Endor (course folle sur Speeder puis à pied au côté des Ewokes) enfin le stage secret, Endor 2 (attaque de la seconde Etoile noire). On ne dispose que d'une faible marge de manœuvre dans les phases de vol (droite, gauche, haut, bas). Par moments, il faut sauver ses alliés de l'ennemi et un système basé sur la Force adapte la difficulté du jeu en temps réel. Ce qui veut dire, par exemple, qu'en touchant les vôtres par mégarde, vous passez peu à peu du côté obscur : le viseur s'agrandit, mais votre bouclier s'affaiblit. En détruisant un maximum d'ennemis, vous repassez du bon côté de la Force et vous amassez des points ; ces derniers vous donnent la possibilité de déclencher une option d'aide (un gros bouton sur la borne se met à clignoter et des alliés viennent vous prêter main-forte pendant un court instant). Et puis, une jauge mesure la surchauffe des lasers, Malades de la gâchette, vous êtes avertis ! Techniquement, le jeu, qui tourne sur une carte Model 3 evolution 2, fait honneur aux films. On a droit à d'incroyables scènes cinématiques en 3D temps réel lors des introductions de niveau ou pendant les transitions entre deux phases de jeu. Quand des lasers atteignent un ennemi, leur éclat se reflètent sur les polygones de l'engin (toujours en temps réel). La qualité de la 3D, des textures et de l'animation est tout simplement grandiose ! Côté son, on trouve les thèmes classiques de "Star Wars" et l'AM12 a même pensé à inclure des digitalisations vocales originales ! Du grand spectacle. Enfin, l'AM a également prévu des duels bonus : entre deux niveaux, on accède à un combat au sabre-laser contre une figure célèbre de la trilogie (Boba, Vador). Il faut alors retourner un tir ou parer un coup de l'ennemi mais. Pour vous aider, le jeu vous informe d'avance de la direction de l'action adverse. La borne possède un léger mouvement horizontal pour reproduire les choc des tirs ennemis. Titre orienté "Light User", il peut paraître un peu léger (comme Rebel Assault en son temps), mais permet d'entrevoir ce que donnerait une version 3D libre sur Dreamcast. Et pourquoi pas ?

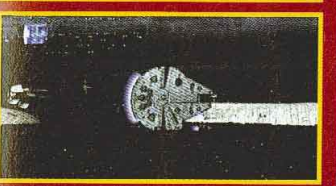
ACT.2. HOTH

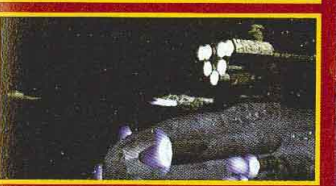
Au programme, grappins et lasers !

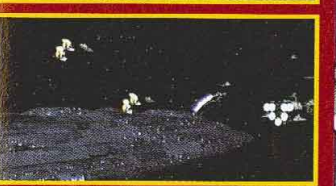
Le passage de la base est génial.

Tirez-les vite d'affaire.









La qualité des scènes cinématiques est telle qu'on a du mal à croire que le tout est en 3D temps réel et non tiré des films.

ACT.3. ENDOR FOREST

Attention au tronc !

Avouez que ça a de la gueule, non ?

L'éclairage est d'un réalisme rare !

Sauvez l'Ewoke !

Ils sortent de partout !

ARCADE

● AM12/Début 99

ACT.4. ENDOR SPACE

Pas de film mais de la 3D temps réel ! Détruisez ces structures avant que... avant que la Force ne vous abandonne !

DES DUELS DE LÉGENDE

Le Model 3 fait honneur à à l'œuvre de Lucas !

Vous venez de retourner le tir de Boba Fett !

Dracula 64

De retard en report, Dracula se fait désirer. Alors, où en est-on du développement de ce jeu tant annoncé ?

A l'évidence, dans certains cas, la 3D pose plus de problèmes qu'elle n'apporte d'améliorations. Concernant Dracula 64 (Castlevania chez nous), c'est un peu ça.
Voilà un titre fabuleux, de légende peut-on dire, qui se prêtait parfaitement à la 2D (tout comme Ghost'n Goblins de Capcom), mais pour lequel le passage à la 3D se fait dans la douleur. A tel point que Konami avouait même, il y a quelque temps, ne plus trop savoir comment s'y prendre...
Du jeu de plates-formes/action mythique, Dracula mute vers une sorte de Goemon 64.

En trois mois, les textures ont été nettement améliorées !

Un boss vraiment géant !

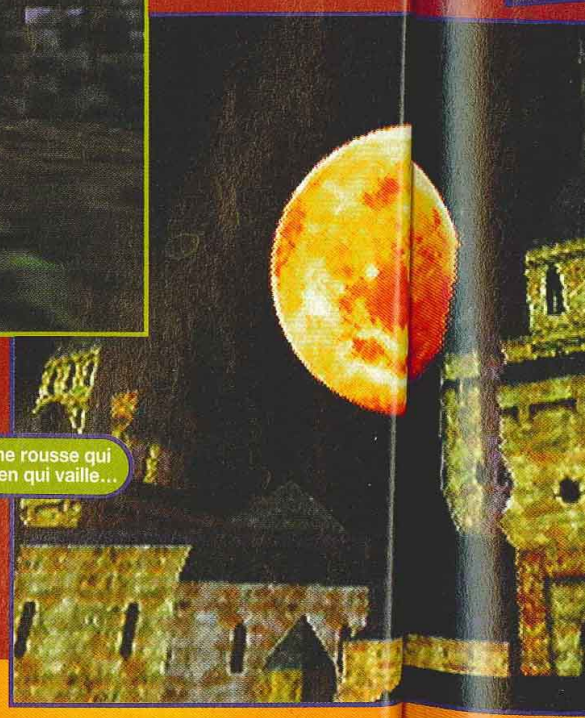
NINTENDO 64

Konami/Début 99

La sobriété des graphismes 3D et des effets ne permet pas de retrouver l'ambiance magique de ses aînés. L'éditeur est d'autant plus embêté que Zelda est sorti en plaçant la barre à des milliards d'années-lumière ! Glups... Les nouveaux joueurs y trouveront un titre d'action de plus. Les anciens, dans l'état actuel des choses, ont des chances d'être déçus (cela devrait bien sûr s'améliorer). Dracula 64 offre désormais de multiples persos et une aventure se déroulant dans un monde 3D libre : on combat une horde de revenants, on doit franchir des phases plates-formes délicates et résoudre quelques énigmes vicieuses. Pour ceux qui ne connaissent pas la saga Castlevania, nous vous conseillons vivement Dracula X sur Nec Duo, Super Nintendo ou Playstation. La patience reste donc à l'ordre du jour...

La jeune Carrie possède de grands pouvoirs.

Vous pouvez choisir votre perso dès le début.



Une lune rousse qui ne dit rien qui vaille...

Ce boss engendre des petits !

Des phases cinématiques ponctuent le scénario.

Les moments de la journée sont gérés.

Les pièges sont très nombreux.

Less phases de combat se déroulent en 3D libre.

Flight Shooting

Voici le premier titre Konami sur Dreamcast. On attendait Castlevania, Goemon ou une simulation de baseball. Eh bien non ! On aura droit à des avions de combat...

Intitulé provisoirement Flight Shooting, ce titre signé Konami est une sorte de clone de Ace Combat (Namco). Le jeu s'articule autour de missions qui se déroulent dans des décors 3D assez vastes et on retrouve tous les types de terrain (désert, mer, ville...). La nature des objectifs est variée et on sera chargé tour à tour de missions d'escorte, de suprématie ou de défense aérienne, de bombardements, etc. Un mode Campagne est également présent. Pas moins de 30 appareils devraient être inclus. Apparemment, comme dans Ace Combat, on accédera à de nouveaux avions au fil des victoires. Outre le fait que la qualité de la modélisation et la finesse des textures laissent le titre de Namco à des années-lumière, c'est surtout la complexité des décors qui rend l'ensemble bien plus réaliste (on peut en plus les voir à perte de vue). Ainsi, la ville possède une multitude de bâtiments, et slalomer entre les tours est un vrai régal. Enfin, les effets spéciaux sont réussis tout comme les modèles en vol. L'action est classique, on se bat à coups de canon et de missiles. On devrait aussi avoir droit à la voix du copilote, histoire de se mettre dans l'ambiance. On espère tout de même d'autres innovations. Au titre des surprises, il devrait être possible de piloter un hélicoptère. Enfin, les commandes seront gérées par le joystick analogique.

DREAMCAST

● **Konami/Printemps**

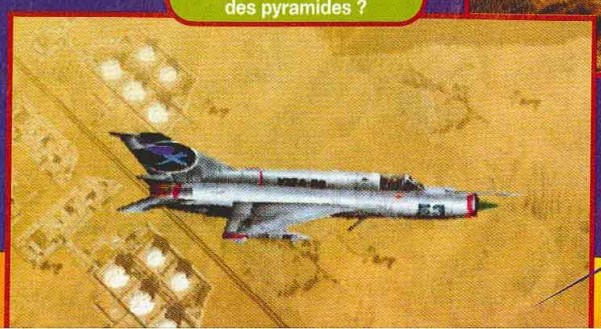
F-16 en formation au-dessus de la ville...

On espère qu'il y aura plus d'animations au sol.

L'Apache peut surgir de n'importe où.

L'effet de lentille est là.

Une raffinerie au pied des pyramides ?



Le Mig-21 fut le fer de lance du tiers-monde.

Les moments de la journée seront-ils gérés ?

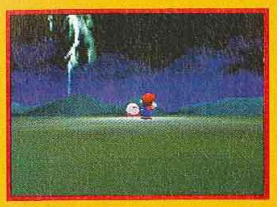
QUE DU CLASSIQUE...

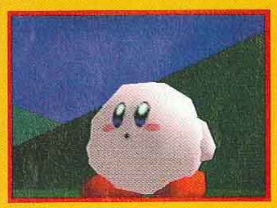
Comme il fallait s'y attendre, le jeu devrait proposer les deux vues classiques habituelles : extérieure arrière et intérieure depuis le cockpit.

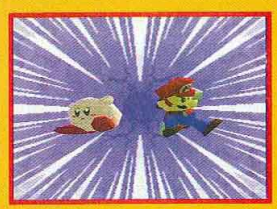
Cocorico ! Il y a même un Rafale !

La cabine et le pilote sont modélisés.

Le Su-34, l'un des meilleurs avions actuels !







Mario All Star

Conçu par les pères de Pocket Monster et Kirby (HAL), ce nouveau Mario multijoueur rompt avec la tradition Nintendo, histoire de nous faire patienter !

De Mario All Star-Smash Brothers n'est autre qu'un jeu de baston. Non, vous ne rêvez pas ! Avec, au programme de ce show exceptionnel, les plus grandes stars du monde Nintendo. Imaginez-les toutes réunies sur un ring 3D ! Vous en choisissez une et vous éjectez tous vos adversaires à la force de vos petits poings. Si l'inverse se produit, vous pourrez revenir sur l'aire de combat à la condition de ne pas dépasser la limite de temps imparti. Le gagnant est celui qui aura su balancer le plus d'adversaires au-delà du ring, tout en limitant la casse. A chaque coup, une jauge de dommage se remplit : quand on s'affaiblit, les attaques ennemies deviennent plus dévastatrices. A un certain stade, on peut même se retrouver propulsé dans les étoiles par un coup bien placé (Game Over) ! Les stages comportent pas mal de reliefs et autres plates-formes, et l'aire de combat recèle des bonus (Fire Flower, Maxim Tomato, etc.) qui permettent de regagner de la vie ou d'accéder à des super-attaques. En cas d'égalité au terme de la limite de temps, la jauge passe à 300 % de dommage : le premier qui frappe est assuré de la victoire. En plus du mode Multijoueur (2 à 4), le jeu offre un mode solitaire sous la forme d'un RPG. On efface les adversaires un à un jusqu'au boss final. Voici donc un nouveau Mario qui, comme Mario Party, se base sur le thème du multijoueur. Cependant, ce titre signé Nintendo introduit pour la première fois deux célèbres figures de l'éditeur : Kirby et Metroïds. Doit-on y voir un signe ? Il faut croire que oui selon la rumeur...

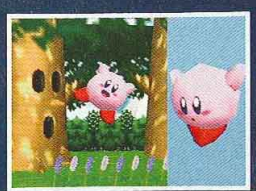
Chaque perso possède ses attaques propres.

193 %, les coup font mal !

Nintendo s'essaie à KoF ?

Donkey

Fox

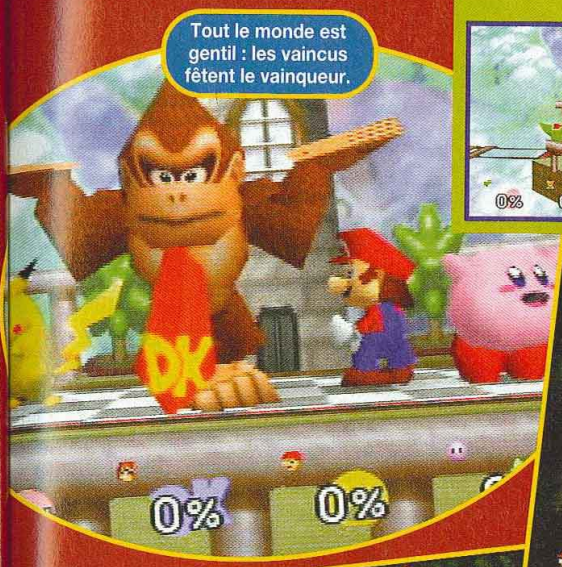

Kirby

Link

Mario

Pikachu

Smash Brothers



NINTENDO 64

Nintendo/1999

Mario

Pikachu

Yoshi

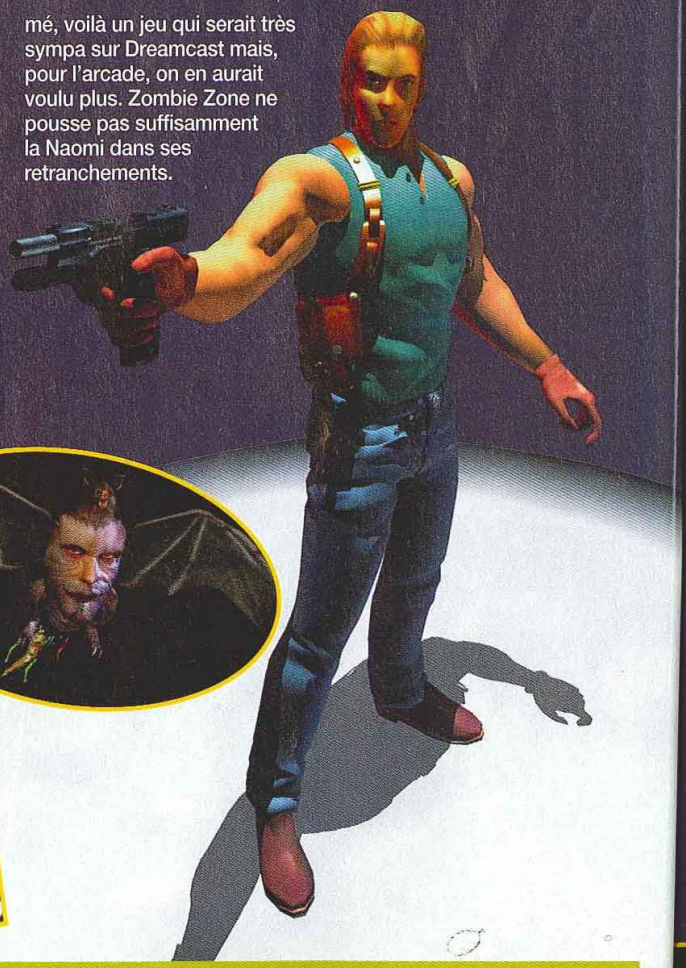
Sams

Zombie Zone

Anciennement intitulé Blood Bullet, Zombie Zone est le second titre à voir le jour sur la SK-V Naomi de Sega.

Basé sur le monde de The House of the Dead, Zombie Zone est une sorte de clone de Die Hard Arcade (un jeu AM1). On déambule dans des décors 3D avec une perspective globalement isométrique et le jeu est ponctué de séquences cinématiques en 3D temps réel. Comme dans Die Hard Arcade, on trouve une foule d'objets, armes et bonus en détruisant les décors. Il faut aussi sauver les civils menacés par des hordes de monstres en tout genre sans traîner, car les stages sont limités en temps.

Malgré la beauté des graphismes et des effets, il faut reconnaître que le jeu reste un peu trop classique : on se déplace et on massacre, bref pas de quoi s'emballer. Mais avouons que l'AM1 a bien étudié les armes pour fournir leur dose de plaisir sadique aux joueurs – vous apprécierez l'espèce de perceuse taille XXL qui fait des grands trous dans les zombies quand elle ne les réduit pas en purée ! Hé ! Hé ! On peut même achever un ennemi au sol. Bien sûr, c'est à deux que l'aventure prend tout son sens. En résumé, voilà un jeu qui serait très sympa sur Dreamcast mais, pour l'arcade, on en aurait voulu plus. Zombie Zone ne pousse pas suffisamment la Naomi dans ses retranchements.



La tête du zombie explose !

BESTIAIRE (un échantillon seulement)...

Baddy

Biff

Magician

McCoy

UDS 03

Wretch

DES HOMMES ET DES ARMES...

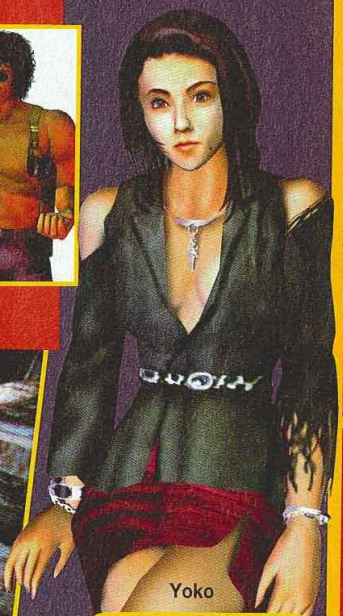
Vous avez le choix entre plusieurs personnages possèdant leurs techniques propres.

Linda Lotta

Zed

Stick Breghlig

Rikiya Dokushima


Yoko

Vous adorerez jouer avec la perceuse...

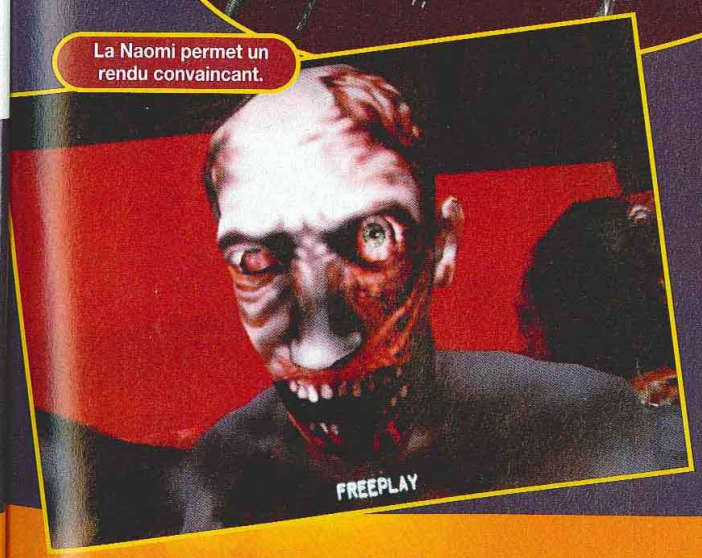
Le décor est en 3D texturée !

UNE ORGIE DE CINÉMATIQUES

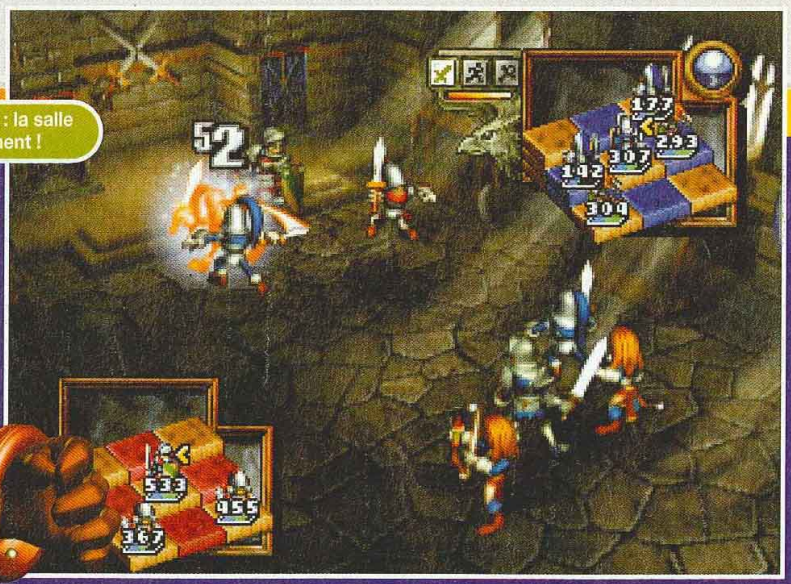
ARCADE

● Sega AMI/Fin 98

La Naomi permet un rendu convaincant.



Un coup dans la tête, et hop !



Ogre Battle 3

Ce projet avance. En attendant le feu vert de Nintendo, Quest pouponne son bébé avant sa sortie prévue entre décembre et janvier.

Comme ses grands frères, Ogre Battle 3 contient une encyclopédie complète sur son monde, son histoire et les personnages qui le peuplent. Certains pourraient croire que c'est pour faire style. Erreur, car cette débauche de détails est riche en secrets et autres surprises qui permettent de découvrir des persos, des événements ou des classes bonus. Au sujet des événements, une option permet de les rejouer. Ce qui se révèle fort utile quand on a oublié ou mal compris un détail. Un tableau liste les personnages clés rencontrés au fil du scénario. Il explique également les relations entre eux. Outre cette mine d'informations, Ogre Battle 3 dissimule des possibilités immenses dans son système de classe. En effet, quand un perso meurt, il devient une sorte d'objet qui se présente sous la forme d'un corps. Parfois, au terme d'une bataille, il se transformera en zombie. On peut aussi introduire une nouvelle classe de revenants en usant d'une magie spéciale ou en se rendant dans un lieu spécifique. Bref, vous ne serez pas au bout de vos surprises. Même chose pour les monstres. Ils peuvent, dans certaines conditions, constituer la matière première pour des items secrets. Vous voilà prévenu de ce qui vous attend..Ce nouveau volet ne faillit pas à la tradition de la série. Sa richesse en secrets les plus divers lui procure une espérance de vie particulièrement longue.

Les persos volants peuvent franchir les remparts.

AU MENU : DÉPLACEMENTS

Dans les villes et les châteaux, on se déplace à l'aide d'un menu entre les lieux importants.

NINTENDO 64

Quest/Janvier ?

tle3

rtie

ENTS
âteaux,
d'un menu
nts.

Une option retrace l'histoire du continent.

DE BON CONSEIL

Yugo, votre conseiller, vous donne de précieuses informations tactiques.

Ghost

L'AU-DELÀ...

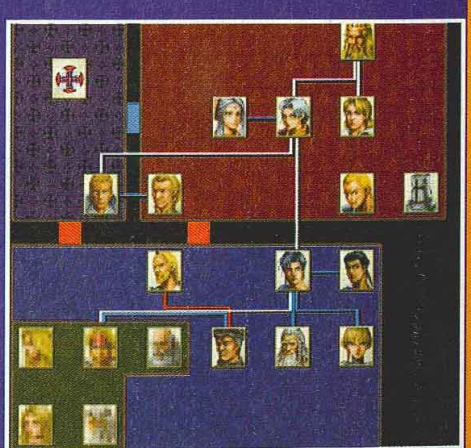
Un simple soldat mort peut revenir sous la forme d'un être redoutable.

PRUDENCE !

Avant d'attaquer le château, on peut l'étudier sous toutes ses coutures en le tournant dans tous les sens, sans oublier de zoomer.

Zombie Male

Abattez les magiciens en priorité !



Les relations entre les persos s'éclaircissent.

Ehrgeiz

Incompris par les joueurs d'arcade, Ehrgeiz a sombré rapidement dans l'oubli. Il investit à présent la Playstation, bien décidé à laver l'affront.

La principale innovation de ce jeu de combat 3D (premier jeu arcade de Square) consistait à présenter un niveau pourvu de reliefs complexes avec un système de déplacement libre (à 360 degrés). Le jeu tournait sur le System 12 de Namco, et les commandes avaient recours à l'analogique. Sur Playstation, Square a déployé les grands moyens pour réaliser une conversion aussi fidèle que possible. Force est de constater que cette conversion dépasse celle de Tekken 3. Pour le système de jeu reportez-vous aux numéros 70, 74 et 75 de Consoles+. Square a inclus une montagne en 3D. On trouve même un ensemble de magasins ! On rencontre aussi des persos bonus (2 originaux, 5 de FFVII). Et ce n'est pas tout. Comme pour Tekken 3, on a droit à une bonne dose de films en images de synthèse pour chaque combattant. Bref, Square tient sur Playstation un titre explosif qui était certainement inadapté en arcade.

Contrairement à Tekken, les décors sont en 3D.

ET NOUS ? ALORS...

Ehrgeiz ne sortira pas en Europe. Raison officielle invoquée, l'équipe ne peut le convertir en 60 images par seconde en Pal... Raison probable, l'équipe travaille déjà sur un autre projet, la remobiliser pour programmer une version Pal ne serait pas économiquement correct. Pffff...

La plate-forme bouge sans ralentir le jeu !

PLAYSTATION

● Square/18 déc.

de nouveautés pour relancer l'intérêt. Ainsi, on trouve un mode RPG, dans lequel on suit un scénario dans des décors

Clouds est l'un des nombreux persos cachés...

... et il sait se servir de son épée !

EN

Grâce à vous
questionnaire
150 rue Gallié
Pour remplir

1- Vous jouez aux j

2- Vous jouez (plusi
sur console 1

3- En moyenne, con
[ ][ ] heures sur c

4- Indiquez quelle(s
vous souhaitez ach

Playstation
Nintendo 64
Dreamcast
Saturn
Game Boy Couleur
Game Boy classique
Neo Geo Pocket
PC
Mac
Autre

5- Pour votre PC, ave

Lecteur Cédérom
Modem
Carte son
Carte accélératrice 3D
Imprimante

6- Etes-vous connect

7- Combien de jeux a

8- Combien de jeux a

9- Quel budget mensu
sur console : .....

10- Où achetez-vous h
boutiques spécialisées
vente par correspondan
en grandes surfaces sp
supermarchés, hyperma
rayons spécialisés de la

11- Comment vous pro
neufs 1 d'o

12- Vous achetez des j
officielle 1 imp

13- Quelles sont vos 3
jeu, un accessoire... ?

les articles (previews, tests
des magazines spécialis
les publicités dans les m
les publicités à la télévisi
les démos dans les bouti
les conseils d'un ami
les conseils d'un vendeu
les conseils d'une émissi
les infos sur l'emballage
une K7 vidéo de présenta
un CD de démo jouable

14- Indiquez vos 3 types
1 à 3 (inscrivez 1 en face
deuxième, et enfin 3 pour

Baston ☐ Ave
Shoot-them-up ☐ Doo
Beat-them-all ☐ Plat
Tir ☐ RPG

15- Quels sont actuellen
En 1re : .....
En 3e : .....

16- Vous attendez avec i
En 1re : .....
En 3e : .....

ENQUETE LECTEURS CONSOLES +

Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 31 janvier 1999 à l'adresse suivante : Enquête Lecteurs Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. 10 gagnants d'un abonnement de un an à Consoles + seront tirés au sort. Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci (1)

1- Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de |_|_| ans

2- Vous jouez (plusieurs réponses possibles)
sur console 1 sur PC ou Mac 2 en arcade 3

3- En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?
|_|_| heures sur console |_|_| heures sur PC |_|_| heures en arcade

4- Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous souhaitez acheter.

	Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus)	Je souhaite acheter
Playstation	1	2
Nintendo 64	1	2
Dreamcast	1	2
Saturn	1	2
Game Boy Couleur	1	2
Game Boy classique	1	2
Neo Geo Pocket	1	2
PC	1	2
Mac	1	2
Autre	1	2

5- Pour votre PC, avez-vous déjà ou souhaitez-vous acheter le matériel suivant?

	Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus)	Je souhaite acheter
Lecteur Cédérom	1	2
Modem	1	2
Carte son	1	2
Carte accélératrice 3D	1	2
Imprimante	1	2

6- Etes-vous connecté à Internet ? oui 1 non 2

7- Combien de jeux avez-vous ? |_|_| jeux pour console |_|_| jeux pour micro

8- Combien de jeux achetez-vous par mois ?
|_|_| jeux pour console |_|_| jeux pour micro

9- Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?
sur console : .....francs sur micro : ..... francs

10- Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

boutiques spécialisées (type Micromania, Score Games)	1
vente par correspondance	2
en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us...)	3
supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.)	4
rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc.)	5

11- Comment vous procurez-vous vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)
neufs 1 d'occasion 2 en échange 3

12- Vous achetez des jeux en version (plusieurs réponses possibles)
officielle 1 import (Japon, Etats-Unis) 2

13- Quelles sont vos 3 sources d'information principales pour choisir ou acheter un jeu, un accessoire... ?

	la 1ère	la 2e	la 3e
les articles (previews, tests, comparatifs...) des magazines spécialisés	1	2	3
les publicités dans les magazines	1	2	3
les publicités à la télévision ou au cinéma	1	2	3
les démos dans les boutiques	1	2	3
les conseils d'un ami	1	2	3
les conseils d'un vendeur	1	2	3
les conseils d'une émission télé	1	2	3
les infos sur l'emballage du jeu	1	2	3
une K7 vidéo de présentation	1	2	3
un CD de démo jouable	1	2	3

14- Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Baston ☐	Aventure-action 3D ☐	Stratégie ☐	Auto-moto ☐
Shoot-them-up ☐	Doom-like ☐	Simulation ☐	Foot ☐
Beat-them-all ☐	Plate-forme ☐	Réflexion (type tétris) ☐	Basket ☐
Tir ☐	RPG (jeux de rôle) ☐		Snowboard ☐

15- Quels sont actuellement vos 3 jeux préférés? (citez 3 titres par ordre de préférence)
En 1er : ..... En 2e : .....
En 3e : .....

16- Vous attendez avec impatience la sortie de (citez 3 titres par ordre de préférence) :
En 1er : ..... En 2e : .....
En 3e : .....

17- Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?

depuis moins de 6 mois	1	depuis 3 à 4 ans	4
depuis 6 mois à 1 an	2	depuis 5 ans et plus	5
depuis 1 à 2 ans	3		

18- D'habitude, vous lisez Consoles +

Tous les mois	1	3 à 4 fois par an	3
6 à 10 fois par an	2	Moins souvent	4

19- Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?

je l'achète moi-même (librairie, bureau tabac, etc...)	1
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné	2
je suis moi-même abonné	3
je l'emprunte à un copain	4
on me l'offre	5

20- Si vous avez acheté vous-même ce numéro de Consoles +, indiquez les 3 raisons principales de votre choix.

	ma 1ère raison	ma 2e raison	ma 3e raison
par simple curiosité	1	2	3
parce ce que je l'achète régulièrement	1	2	3
pour la BD Tomb Raider	1	2	3
pour le reportage sur la Dreamcast	1	2	3
pour le test de Zelda	1	2	3
pour le test de Virtua Fighter 3	1	2	3

21- D'habitude, en dehors de vous, combien de personnes lisent votre numéro de Consoles +?
|_|_| personnes

22- En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles + pour le lire, le parcourir ou le consulter ?
|_|_| fois

23- Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

	super	bien	moyen	nul	je ne lis pas
Trombinoscope	1	2	3	4	5
Japon divers (salon, life style...)	1	2	3	4	5
Japon Previews	1	2	3	4	5
News	1	2	3	4	5
Les Dossiers / Reportages	1	2	3	4	5
Work in Progress	1	2	3	4	5
Tests	1	2	3	4	5
Speedy Gonzatest	1	2	3	4	5
Tips	1	2	3	4	5
Courrier	1	2	3	4	5
Services + et Shop In'	1	2	3	4	5
Petites annonces	1	2	3	4	5

24- Souhaitez-vous trouver ces informations dans la rubrique News ?

	oui	non
business (chiffres de vente de jeux, rachats...)	1	2
adresses de sites internet	1	2
annonces de sorties de jeux	1	2
accessoires	1	2
produits dérivés de jeux vidéo (montres, figurines, vêtements...)	1	2
jeux de rôle	1	2
jeux de société	1	2
mangas	1	2
BD	1	2
cinéma	1	2
K7 vidéo	1	2
musique	1	2
personnes célèbres (chanteurs, acteurs...) qui jouent	1	2
revue de presse de magazines étrangers	1	2
autre		

25- Depuis que vous lisez Consoles +, quelle couverture vous a le plus séduit ? (indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)
.....

26- Depuis que vous lisez Consoles +, quels sont les 2 cadeaux (offerts avec le magazine) **que vous avez préférés ?**
En 1er : .....
En 2e : .....

27- Consoles + a sorti des hors série dédiés à la Playstation. Les avez-vous achetés ?

	oui	non
n°8H : Soluces Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2... + CD démo Gex 3D	1	2
n°9H : Soluces Resident Evil 2, Grand Theft Auto, Alerte Rouge...	1	2
n°10H : Soluces Parasite Eve, Time Crisis, Riven...	1	2
n°11H : Soluces Spyro, Medievil, Breath of Fire III, Wild Arms, Tenchu...	1	2
n°12H : Soluces Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, l'Exode d'Abe...	1	2

28- Qu'avez-vous pensé de ces hors série ?

	super	bien	moyen	nul
n°8H : Tomb Raider II + CD démo Gex 3D	1	2	3	4
n°9H : Resident Evil 2, Grand Theft Auto,...	1	2	3	4
n°10H : Parasite Eve, Time Crisis, Riven...	1	2	3	4
n°11H : Spyro, Medievil, Breath of Fire III...	1	2	3	4
n°12H : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3...	1	2	3	4

29- Les hors série Playstation de Consoles + comportent des jaquettes tips

a) L'avez-vous remarqué ? oui 1 non 2

b) Pensez-vous que ce soit une bonne idée oui 1 non 2

c) Que faites-vous des jaquettes tips ?

	oui	non
Je les lis	1	2
Je les lis et les laisse dans le magazine	1	2
Je les lis, les découpe et les range dans mes CD Playstation	1	2

30- Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de |_|_| ans

31- En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois et quel budget y consacrez-vous? |_|_| magazines de jeux vidéo ..... francs

32- Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le connaissez, et si vous le lisez régulièrement (ou si vous êtes abonné), **de temps en temps, rarement ou jamais.**

Je lis ce magazine	régulièrement (ou abonné)	de temps en temps	rarement	jamais	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4	5
Consoles +	1	2	3	4	5
Consoles News	1	2	3	4	5
Joypad	1	2	3	4	5
L'Essentiel des Achats pour Consoles	1	2	3	4	5
Player One	1	2	3	4	5
Playmag	1	2	3	4	5
Play Power	1	2	3	4	5
Player Solutions	1	2	3	4	5
PlayerStation	1	2	3	4	5
PlaySoluces	1	2	3	4	5
PlayStation Magazine	1	2	3	4	5
Total Play	1	2	3	4	5
Ultra Play	1	2	3	4	5
64 Player	1	2	3	4	5
64 Soluces	1	2	3	4	5
Game Play 64	1	2	3	4	5
Nintendo Magazine	1	2	3	4	5
SOS 64	1	2	3	4	5
Ultra 64	1	2	3	4	5
X64	1	2	3	4	5

33- Inscrivez le nom de vos 3 magazines de jeux vidéo préférés : le 1er, le 2e et le 3e. Pour chacun, indiquez les 3 raisons principales de votre choix (parmi la liste ci-dessous).

	le 1er	le 2e	le 3e
mes 3 magazines préférés :	.....	.....	.....
par habitude	1	2	3
il parle de toutes les consoles	1	2	3
il parle uniquement de ma console	1	2	3
il parle uniquement de ma console et c'est l'officiel	1	2	3
la couverture est plus claire	1	2	3
la mise en page, la présentation, sont plus belles	1	2	3
la mise en page, la présentation, sont plus claires	1	2	3
les photos sont plus belles	1	2	3
pour le ton, l'humour	1	2	3
il y a plus de pages	1	2	3
il est moins cher	1	2	3
il est plus complet : plus de rubriques, plus d'infos	1	2	3
il est plus sérieux, c'est celui en lequel j'ai le plus confiance	1	2	3
c'est celui qui m'aide le mieux pour choisir mes jeux	1	2	3
il y a plus d'infos sur le Japon	1	2	3
il y a plus de tests en général	1	2	3
il y a plus de tests import	1	2	3
les tests sont plus objectifs, plus crédibles	1	2	3
il y a plus de dossiers	1	2	3
les dossiers sont plus intéressants	1	2	3
il y a plus d'infos en exclusivité	1	2	3
il y a plus de news, d'actu sur les jeux	1	2	3
il y a plus de tips et de soluces	1	2	3
les tips et soluces sont meilleurs	1	2	3
pour les suppléments soluces ou tips	1	2	3
pour le CD de démo	1	2	3

34- En général, quelles sont les 3 raisons qui vous font choisir les magazines que vous achetez ?

	ma 1ère raison	ma 2e raison	ma 3e raison
la photo ou l'illustration de couverture	1	2	3
les titres de couverture	1	2	3
le cadeau offert avec le magazine	1	2	3
le nombre de pages	1	2	3
l'avis d'un copain	1	2	3
le prix du magazine	1	2	3
les concours	1	2	3
l'habitude	1	2	3
autre raison	1	2	3

précisez laquelle : .....

35. Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	comme il faut	trop cool	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
L'Essentiel des Achats pour Consoles	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Play Power	1	2	3	4
Player Solutions	1	2	3	4
PlayerStation	1	2	3	4
PlaySoluces	1	2	3	4
PlayStation Magazine	1	2	3	4
Total Play	1	2	3	4
Ultra Play	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
64 Soluces	1	2	3	4
Game Play 64	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
SOS 64	1	2	3	4
Ultra 64	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

36- Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de votre magazine ? Indiquez celui que vous préféreriez en 1er, en 2e, puis en 3e

	en 1er	en 2e	en 3e
un guide de tips, soluces, coups spéciaux, plans...	1	2	3
1 K7 vidéo de présentation de jeux	1	2	3
1 carte de remise sur les achats de jeux	1	2	3
1 poster géant d'un héros de jeu vidéo	1	2	3
1 calendrier avec des héros de jeux	1	2	3
1 agenda avec des héros de jeux	1	2	3
1 CD audio de musique de jeux	1	2	3
1 CD de démo de jeux	1	2	3
autre cadeau	1	2	3

précisez lequel .....

37- Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui vous passionne dans la vie ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
le basket	1	2	3	4
le foot	1	2	3	4
les arts martiaux	1	2	3	4
le roller	1	2	3	4
le skate	1	2	3	4
le ski, snowboard...	1	2	3	4
le vélo, VTT	1	2	3	4
le surf, windsurf...	1	2	3	4
les livres	1	2	3	4
la musique	1	2	3	4
le cinéma	1	2	3	4
les films en K7 vidéo	1	2	3	4
la télévision	1	2	3	4
les dessins animés	1	2	3	4
les mangas	1	2	3	4
les bandes dessinées	1	2	3	4
les jeux de rôle	1	2	3	4
les jeux de société	1	2	3	4
les filles	1	2	3	4
les fringues	1	2	3	4
les copains	1	2	3	4
autre	1	2	3	4

précisez : .....

38- Lisez-vous régulièrement d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo?

oui 1 non 2

lesquels ? .....

39- Lisez-vous régulièrement

des bandes dessinées ou comics oui 1 non 2

lesquels ? .....

des mangas oui 1 non 2

lesquels ? .....

40- Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc. ? oui 1 non 2

dans quelle banque ? : .....

41- Vous êtes un garçon 1 une fille 2

42- Quel est votre âge? |_|_| ans

43- Vous êtes

écolier (jusqu'au CM2)	1
collégien (6e à 3e)	2
en formation technique ou professionnelle	3
lycéen (2nde à terminale)	4
en formation supérieure (université...)	5
vous avez terminé vos études	6

44- Indiquez vos coordonnées ci-dessous

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal .....

Ville ..... Tel. (facultatif) .....

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un peu de temps à remplir ce questionnaire. N'hésitez pas, si vous le souhaitez, à vous exprimer plus longuement sur une page séparée (critiques, suggestions... sont les bienvenues).

2,23 F/mn Nudge Interactive

PAR ICI LA SORTIE

Novembre 98:	Nous sommes les premiers à vous donner la solution de **TOMB RAIDER III™**.	PS
Novembre 98:	Idem pour les codes, en power-exclu! Par ici la fin du niveau!	PS
Novembre 98:	Et la solution de **L'EXODE D'ABE™** ? Oui oui, aussi.	PS
Novembre 98:	Les premiers encore pour **TAIL CONCERTO™**...	PS
Décembre 98:	La solution de **ZELDA 64™**, d'abord chez nous.	N64
Décembre 98:	blablabla premiers blablabla solution blablabla **CRASH BANDICOOT 3™**...	PS
Décembre 98:	Et aussi pour celle d'**AKUJI THE HEARTLESS™**...	PS

LES SOLUTIONS & LES ASTUCES POUR TOUS LES JEUX DU MONDE

Quand tout est foutu...

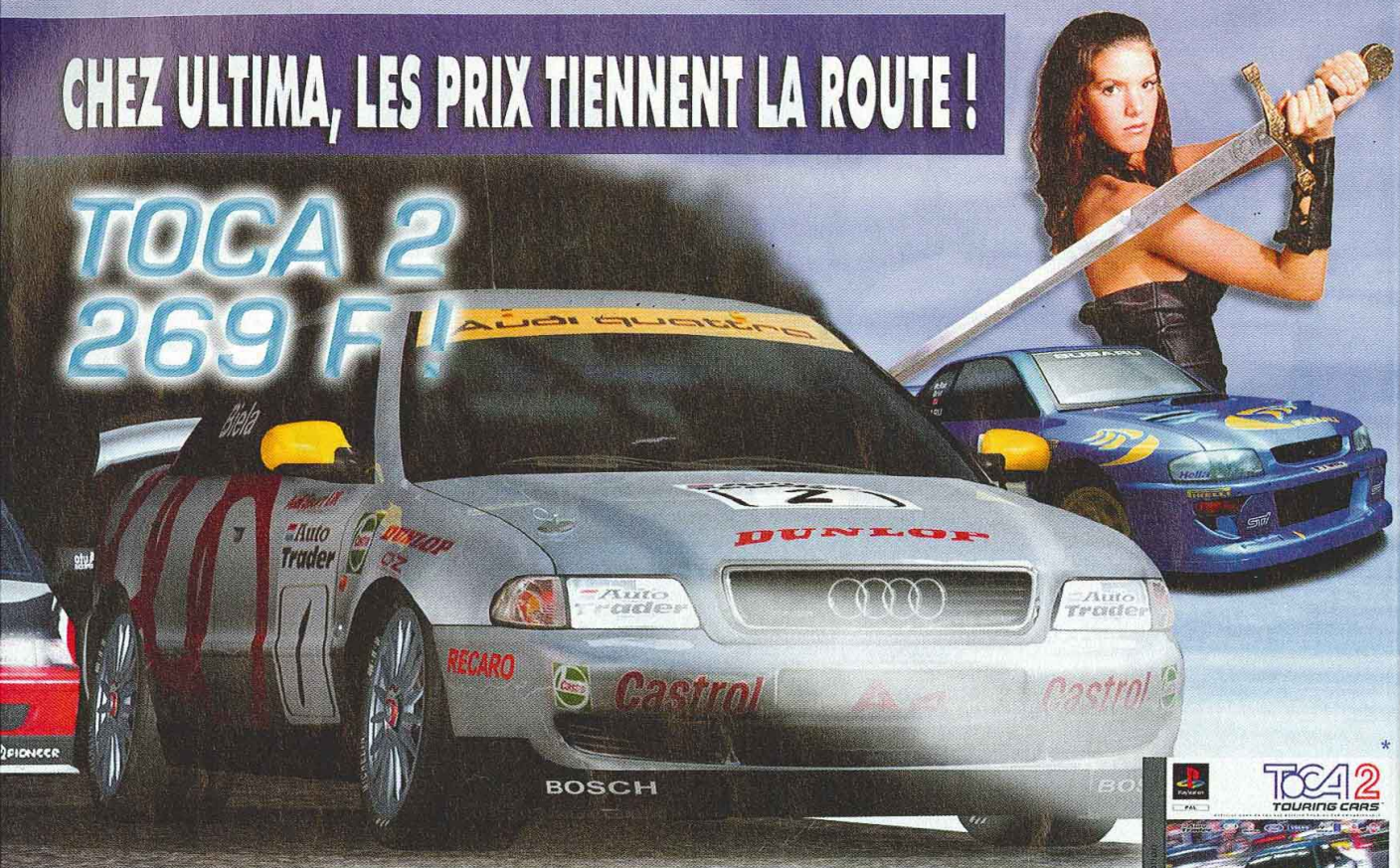
Et quand rien ne va plus...

3615 ASTU 3615 SOLU

GAGNEZ UNE DREAMCAST™, UNE PLAYSTATION™ OU UNE NINTENDO 64™, AVEC LES JEUX DE VOTRE CHOIX, GAGNEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS, GAGNEZ UN PC TOUT ÉQUIPÉ, ETC.

CHEZ ULTIMA, LES PRIX TIENNENT LA ROUTE !

TOCA 2 269 F !



*

TOCA 2 est à 369 F, Ultima te reprend Colin Mac Rae ou Gran Turismo pour 100 F... Tu pourras piloter le nouveau hit à prix d'ami !

CRASH BANDICOOT 3 269 F

Crash Bandicoot 3 est à 369 F, Ultima te reprend Crash Bandicoot 2 100 F pour délirer au meilleur prix !

15
AIX EN PR
NANTES
Pack
La N
+ M

U
ON

• PARIS/RÉGION PARISIEN

PARIS / REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUT
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DE
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la
7 grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 9552

PUTEAUX 01
25, bd Richard Wallace - 92800

LE

ULTIMA EN VPC

15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - DIEPPE - FLERS - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS

Pack Nintendo 64 :
La Nintendo 64
+ Mario 64

790 F

TUROK 2
299 F

TUROK 2 est à 399 F. Ultima te reprend TUROK1 100 F, pour découvrir le nouveau hit d'aventure.

V-RALLY 64
299 F

V-RALLY 64 est à 399 F. Ultima te reprend F1 World Grand Prix 100 F, pour piloter moins cher.

LA GAME BOY ECRAN COULEUR 399 F

La Game Boy écran couleur est dispo à 499 F
ULTIMA te reprend ton ancienne Game Boy pocket 100 F
Tu pourras ainsi l'emporter au meilleur prix !

Zelda 64
429 F

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7 grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 21 53 38 48

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan- 76200
Tél.: 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue de Domfront - 61100- 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02
97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD • TOURVILLE NOUVEAU
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410
Tél. : 02 35 81 16 16

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100
Tél. : 02 51 21 61 68

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS NOUVEAU
47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : DIJON • NIORT

Peter's Plane

* Dans les magasins participant à l'opération

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

NEWS

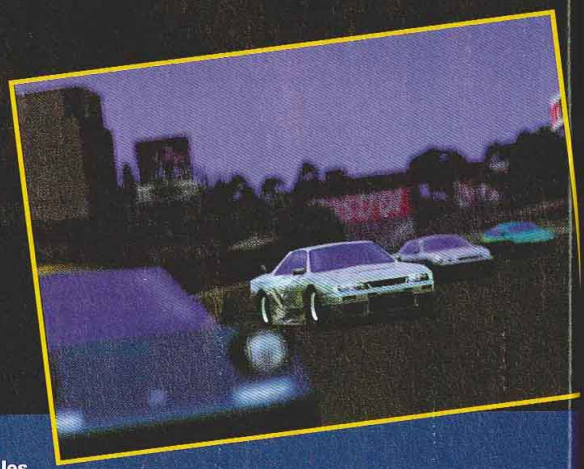
NINTENDO BIZ

■ **Super Game 64.** L'éditeur/constructeur vient de livrer les chiffres de ses ventes de consoles dans le monde. La Game Boy vient en tête avec 70 millions d'exemplaires (et 300 millions de jeux !). La Snes suit avec 50 millions d'unités (et 377 millions de cartouches), et la N64 avec 20 millions de consoles et 88 millions de jeux ; 1,5 million de GB Couleur ont été vendues au Japon.

■ **Zelda version DD.** L'extension reviendrait une nouvelle fois sur le devant de la scène après retard, annulation, retour, retard...

Bizness HISTORIQUE !

Le Sell (Syndicat des éditeurs de loisirs interactifs) et la société européenne d'études marketing GFK ont communiqué des chiffres très intéressants sur les résultats des ventes de l'année 98 en France et en Europe. Le milieu du jeu vidéo se porte plutôt bien dans l'Hexagone, mais les pirates sévissent...



C'est une véritable explosion, "une année historique", qu'ont connue les ventes de jeux et de consoles cette année en France. Selon les données de GFK, 8,5 millions de jeux (contre 5,7 en 97) et 2,3 millions de consoles (contre 1,63 en 97) se sont arrachés sur notre territoire, et ces résultats ne concernent que les premiers trimestres de l'année. Quand on sait que 45 % des ventes s'effectuent sur les trois derniers mois de l'année, on comprend mieux pourquoi 98 est considérée comme "une année historique".

L'effet Coupe du monde

Au niveau des jeux, GFK a réalisé pour la première fois un classement européen des meilleures ventes (consoles et PC confondus - voir tableau). On y remarque que Gran Turismo réalise une performance d'autant plus étonnante qu'il est uniquement disponible sur Playstation (les chiffres de Coupe du monde 98 totalisent eux les ventes PC, PS et N64 !), et que "l'effet Coupe du monde" a fonctionné à merveille (EA palpe gros : deux de ces titres sont en pole position...).
Au niveau du chiffre d'affaires dégagé, on note que les jeux Nintendo 64 rapportent davantage. Normal, ils sont vendus plus cher !

Le marché français du loisir interactif (jeux consoles, PC et produits multimédia) est en hausse de 58 % par rapport à 97, et GFK d'indiquer que "c'est la première fois que les produits du loisir interactif sont aussi bien placés dans les intentions d'achat pour Noël". Aux dires d'un chargé d'études de cette société, les consoles et les micros seront, en matière de biens dits durables, parmi les six types de produits les plus vendus à Noël.
Seule inquiétude : le phénomène grandissant que constitue le piratage. Le Sell a profité de cette conférence pour faire part de sa crainte face à un fléau qui prend des proportions colossales.
"Certains trafics ont une dimension internationale. Ils mettent en place de véritables usines en Europe de l'Est ou en Asie, et se traduisent par des expéditions de colis de centaines ou de milliers d'exemplaires !", indique le délégué général du Sell, Hervé Pasmigraud. Celui-ci estime également que 80 millions de CD vierges auraient été vendus en Europe en 97 (dont 10 millions en France), et évalue à 1,5 milliard de francs le manque à gagner dû au piratage en France. Si ces chiffres sont vérifiés, la perte serait équivalente au résultat du marché du CD-Rom en 97 !

CLASSEM

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	

Classement réalis
(huit pays audition

Film, suite
FINAL F
SQUARE

● Les finances
on ne vous appr
mythique Final F
plus de sûreté et
Dreamcast, la hu
février au Japon.
dont le développ
épisode. Il est pr
Japon (le 9/9/99)
si bon chemin et
laquelle il travaill
images de synth
filiale de Sony) et
Il sera réalisé sou
Hironobu Sakagu
pera du scénario
presse française
images tirées d'u
caine de l'image
ces illustrations n

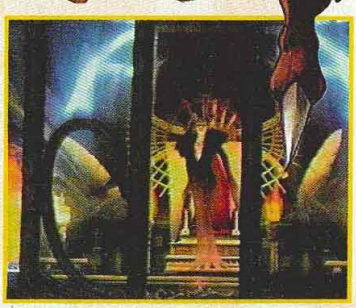
CLASSEMENT	JEUX	UNITES VENDUES	CHIFFRE D'AFFAIRES
1	GRAN TURISMO (PS)	733 000	277, 74 millions F
2	COUPE DU MONDE 98 (PS, N64, PC)	731 700	238,88 millions F
3	FIFA : EN ROUTE... (PS, PC)	594 200	212,86 millions F
4	TOMB RAIDER 2 (PS, PC)	518 300	167,50 millions F
5	RESIDENT EVIL 2 (PS)	369 500	147,71 millions F
6	TOMB RAIDER (PS, PC)	335 500	59,91 millions F
7	TEKKEN 2 (PS)	270 000	44,71 millions F
8	CRASH BANDICOOT (PS)	268 500	47,85 millions F
9	GOLDENEYE 007 (N64)	233 600	101,92 millions F
10	ANNO 1602 (PC)	232 700	58,39 millions F
11	DIDDY KONG RACING (N64)	215 400	81,98 millions F
12	SUPER MARIO 64 (N64)	213 800	81,18 millions F
13	BANJO-KAZOOIE (N64)	210 900	82,78 millions F
14	TOCA TOURING CAR (PS, PC)	203 600	63,80 millions F
15	AGE OF EMPIRES (PC)	200 900	63,90 millions F
16	GRAN THEFT AUTO (PS, PC)	200 500	74,57 millions F
17	COMMANDO (PC)	198 500	58,79 millions F
18	COLIN MCRAE RALLY (PS, PC)	188 900	73,04 millions F
19	GOLD GAMES 2 (PC)	184 900	N.C.
20	FORMULA ONE 97 (PS)	171 600	60,26 millions F
21	TEKKEN 3 (PS)	167 631	64,57 millions F

Classement réalisé à partir des résultats de vente de plus de10 000 distributeurs européens (huit pays auditionnés), sur les neuf premiers mois de l'année 98. Sources : GFK - Chart*track*

Film, suite, etc.

FINAL FANTASY : LA BOUÉE DE SQUARE

● Les finances de Squaresoft ne sont pas au beau fixe, on ne vous apprend rien. L'éditeur compte sur son mythique Final Fantasy pour sortir la tête de l'eau. Pour plus de sûreté et face à la concurrence de Zelda et de la Dreamcast, la huitième fournée (sur Playstation) devrait sortir début février au Japon. La rumeur parle déjà d'un éventuel Final Fantasy IX, dont le développement s'effectuerait en parallèle de celui du huitième épisode. Il est prévu sur Playstation dès la fin de l'année 99 au Japon (le 9/9/99). Mais la saga Final Fantasy ne s'arrêtera pas en si bon chemin et Square vient d'officialiser la rumeur selon laquelle il travaillerait sur le film basé sur la série. Ce film en images de synthèse sera distribué par Columbia Pictures (une filiale de Sony) et sortira normalement en été 2001 aux Etats-Unis. Il sera réalisé sous la direction du patron américain de Square, Hironobu Sakaguchi. Al Reinert, l'homme d'"Appolo 13", s'occupera du scénario. A noter que toutes les "photos" parues dans la presse française et faisant référence à ce film, sont en réalité des images tirées d'une démo réalisée pour la grand-messe américaine de l'image de synthèse : le Siggraph... Renseignements pris, ces illustrations n'ont rien à voir avec le film.



SONY BIZ

■ **PLAYSTATION 2000.** La conférence de présentation de la machine aux éditeurs tiers (Namco, Square, From Software, Capcom, Konami, etc.) aura lieu mi-décembre, et non fin novembre. Les dernières infos indiquent que Toshiba fabriquera le CPU (LSI 64 bits Risc avec décodeur Mpeg2 intégré). Selon les rumeurs, la bête serait pourvue d'un connecteur IEEE capable de relier la console à toute la gamme des produits Sony (lecteur vidéo numérique, imprimante...). Outre des fonctions Web TV, la machine pourrait charger, à partir du Net, des fichiers MP3 (compression audio de même qualité qu'un fichier audio normal sur CD mais occupant dix fois moins de place).

■ **LE PERE NOEL EN VUE ?** Pour contrer Sega et Nintendo, SCEI baisserait prochainement le prix de sa Playstation au Japon pour l'amener à 9 800 yens (environ 460 F) et sortirait un pack Playstation + Pocket-Station à 12 000 yens (580 F).

■ **LA PS UNIVERSELLE ?** Une sorte de cartouche nommée "Sniper", de la taille d'une Action Replay, est en vente au Japon. Se branchant sur le port d'extension, à l'arrière de la console, elle permet de faire tourner les CD-Rom de jeux de n'importe quel pays sur toutes les PS. La bête est vendue aux alentours de 450 francs.

■ **SQUARE (ENCORE ?).** Eh oui, encore ! L'éditeur va sortir un second volet de Parasite Eve malgré l'échec relatif du premier opus. Pour l'occasion, les équipes américaines ont été écartées, et le jeu serait développé au Japon. Toujours selon la rumeur, l'éditeur adapterait la suite de Chrono Trigger sur la Playstation 2000.

BIZNESS

■ **VIRGIN INTERACTIVE.** Le feuilleton Virgin (voir C+ 81) est en passe d'aboutir ! La direction du groupe (Tim Chaney, président européen, et quelques financiers) s'est chargée de racheter à Viacom la structure mondiale de Virgin Interactive. Les financiers appellent ça un "Management Buy Out" (MBO). Mais si ce consortium a racheté les différentes filiales de VIE dans le monde, on a aussi appris que la filiale américaine fermera ses portes dans le courant de l'année prochaine.

■ **CANAL+ DE BROUILLES ?** Infogrames et Canal+ sont-ils sur le point de rompre leurs accords (de distribution tout du moins) ? C'est ce que laisse entendre CTW. Le groupe Vivendi (ex-Générale des eaux) vient en effet de racheter le plus gros éditeur mondial de jeux PC, Cendant, pour un montant estimé à plus de 3,6 milliards de francs ! Vivendi possédant plus de 30 % du capital de Canal+, et Cendant étant un concurrent d'Infogrames, tout porte à croire que l'idylle entre Canal+ et Infogrames va bientôt prendre fin.

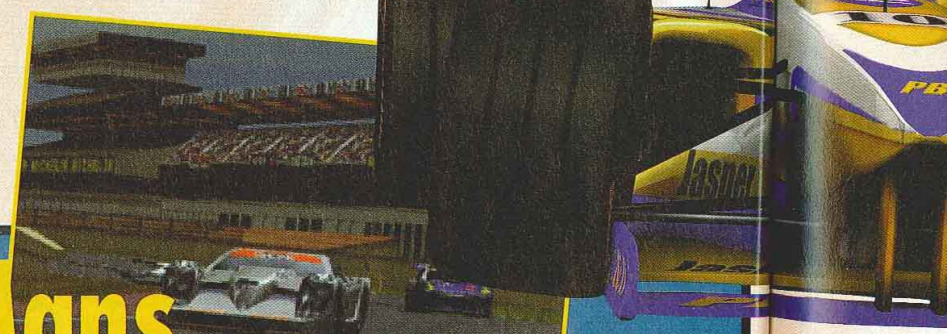
■ **LA SATURN, C'EST FINI.** M. Irimajiri, patron de Sega, a annoncé officiellement que "la production de Saturn s'arrêtera à la fin de l'année". Mais la production des jeux continuera jusqu'à la mi-99 puisque "cinq millions de personnes continuent d'utiliser le système".

■ **MGM ET EA.** L'accord de distribution et développement qui liait MGM Interactive et EA vient d'être renforcé. MGM se chargera de développer des titres PC et consoles, alors qu'EA assurera toute la partie vente, marketing, pub et distribution. L'un des premiers titres à sortir suite à cet accord sera Tomorrow Never Dies sur Playstation.

Licence foot

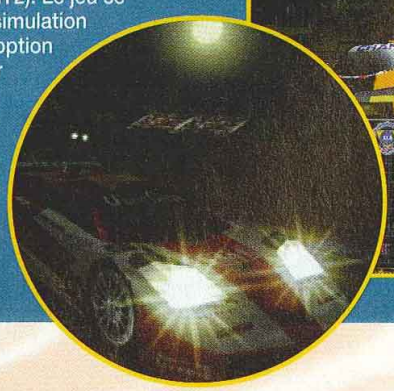
ELECTRONIC ARTS RAFLE TOUT !

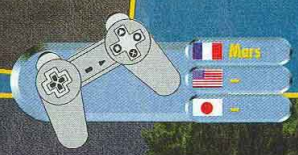
● L'ambition d'Electronic Arts est claire: dominer la catégorie des sports dans le jeu vidéo et plus particulièrement faire main basse sur la sphère (méchamment lucrative) du football. CTW nous apprend que, pour réaliser ses objectifs, l'éditeur n'y est pas allé par quatre chemins : il a empoché les droits des deux prochaines Coupe du monde (en 2002 et 2006), de l'Euro 2000, des Championnats allemand, anglais et espagnol, et a renouvelé pour huit ans sa licence Fifa ! Si cela ne suffisait pas, EA promet de dégoter trois licences de joueurs phares par an. Il faut dire qu'Electronic Arts vise plus de 80 % des parts de marché dans le domaine du football. On n'ose imaginer le paquet de dollars qu'a dû verser la firme ! Une chose est certaine, l'éditeur compte bien rentabiliser son investissement et pourrait sortir jusqu'à trois titres de football par an ! Les amateurs peuvent se frotter les mains, et les éditeurs concurrents sortir leurs mouchoirs...

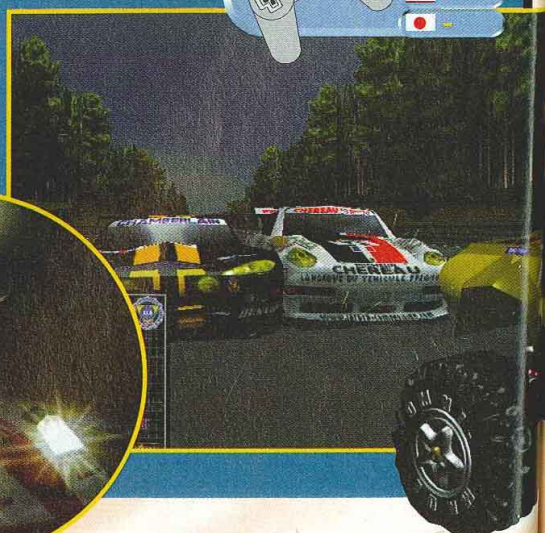


Le Mans

La licence d'Infogrames porte enfin ses fruits. Voici le premier jeu basé sur les 24 heures du Mans. Vous y trouverez trois modes de jeu (Arcade, Le Mans, Championnat), cinq circuits (dont celui sur lequel s'effectue cette course mythique) et trois types de voitures (prototypes, GT1, GT2). Le jeu se révèle très orienté simulation et offre même une option permettant de jouer pendant 24 heures (avec possibilité de sauvegarde). Les circuits et les bolides sont parfaitement calqués sur les originaux.







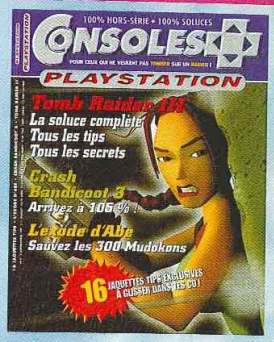
Monaco GP 2

Ubi Soft a bien compris la manne que pouvait représenter la simulation automobile et s'est lancé depuis deux ans dans des développements marathon. Premiers résultats sur consoles : ce Monaco GP Racing Simulation 2 (qui par ailleurs sortira en janvier au Japon sur Dreamcast). Le jeu ne propose pas de concourir uniquement sur le circuit de Monaco, mais bien sur les seize circuits du Championnat du monde de F1.
Vous retrouverez 11 écuries, 22 voitures, 22 pilotes et la possibilité d'optimiser les performances de vos bolides. Le règlement de la FIA est respecté à la lettre, cinq modes de jeu différents sont proposés, et vous pourrez jouer à deux sur N64 ou Playstation via un écran splitté (une option Link pour jouer à 4 est proposée sur Playstation).

Carmageddon

Voici enfin les premières images des versions Playstation et Nintendo 64 d'un jeu qui défraya la chronique sur PC : Carmageddon. SCI a décidé de faire un mix des deux opus PC. Le carnage routier s'avère toujours aussi sanglant, mais, à la différence des versions PC, le titre sur consoles propose de remplir des missions spécifiques dans une quarantaine de niveaux. Par contre, le blast de piétons (disons plutôt zombies ou animaux, les mamies n'ont pas réussi à passer la censure) est toujours de rigueur.
Vous aurez toujours la possibilité de booster votre engin pour en faire un monstre de puissance et de vice. Les deux versions proposent des modes Multijoueurs en écran splitté.

SOLUCES



■ **De la soluce.** Pour notre nouvelle fournée de soluces Playstation, nous nous sommes concentrés sur trois jeux monstrueux. Au programme, la soluce complète, les secrets et les tips de **Tomb Raider III** (plus de 40 pages !) ; la totale sur **Crash Bandicoot 3** ; et comment libérer les 300 Mudokons de l'**Exode d'Abe**. Vous trouverez également 16 jaquettes tips pour les meilleurs jeux du moment et les plus grands titres Platinum.

■ **Toujours de la soluce.** C'est Noël ! Double ration de travail chez Emap ! Notre confrère **Nintendo Magazine** s'est fendu d'un hors-série dédié aux meilleurs jeux de la N64. Et quand Nintendo Mag' fait un hors-série, il ne le fait pas à moitié. Vous trouverez donc les soluces complètes de **Zelda** (90 pages, une broutille...), **Super Mario**, **Banjo Kazooie**, **GoldenEye**, **Mission: Impossible**, **Yoshi's Story**. Excusez du peu !

■ **Encore de la soluce !** Vous souhaitez compléter votre collection de Consoles+ ou de NIntendo Magazine ?
Vous cherchez la soluce de votre jeu préféré ?
Inutile d'appeler la rédaction.
Téléphonez aux :
• **01-41-86-18-70** (pour les mags de l'année en cours)
• **01-64-81-20-23** (pour ceux des années passées).
Vous retrouverez la majorité des soluces de nos hors-série sur notre serveur Minitel **3615 TCPlus** (2,23 F/min).

MANGA+

■ **"Wing Man 6".** Ce volume, à ne pas rater, représente un moment charnière dans la série. On assiste au terrible combat entre Wingman et Aoi, et à l'arrivée d'un nouveau personnage très important, Lilo, qui vient du même monde qu'Aoi.

■ **"Tekken Chinmi 10".** Ce manga continue son petit bonhomme de chemin, malgré des graphismes un peu trop approximatifs heureusement compensés par un scénario de qualité. Les aventures de ce "karaté kid" sont intéressantes. Il apprend de nouvelles techniques et reçoit des leçons de "vieux" maîtres, originaux à souhait.

■ **"Evangelion 3".** Il faut reconnaître que le manga passe beaucoup mieux que la série télé. On en est toujours au début, et l'intrigue générale ne se dévoile qu'au fur et à mesure. Quand vous apprendrez l'origine des Eva, vous allez être surpris. Enfin cela devient tout de même un peu lassant.

■ **"Orange Road 10"**
Rien ne ressemble plus à un manga de K.O.R qu'un autre manga de K.O.R. Comme pour "Ranma" à une certaine époque, on note un essoufflement de la série. Il est vrai qu'à force de lire des histoires complètement anecdotiques, on finit par tourner en rond.

■ **"Macross 7 Trash"**
Le mangaka Haruhiko Mikimoto, "character design" très célèbre, possède un trait vraiment superbe, un style qui a inspiré énormément de dessins animés... Heureusement que M. Mikimoto est là pour nous enchanter car, côté scénario, Macross commence à vieillir. Dès le troisième volume, on avait déjà presque tout compris de ce qui allait se passer...

Sazan Eyes

Ce manga est très important à plus d'un titre. D'abord, on y apprend ce qui s'est réellement passé lors du combat entre Bénares et Paï : on découvre que la Paï que l'on suivait depuis ce temps-là n'est en fait qu'un serpent, loyal et fidèle serviteur de Bénares... Cet ouvrage lève aussi le voile sur les mystères qui entourent la Terre sainte des Sanjiyans. Comme le récit du combat contre Bénares, cet épisode est quasi indépendant et clôt la deuxième série d'OAV. Le plus incroyable avec les "3x3 Eyes", c'est leur qualité narrative : Y. Takada ne s'essouffle jamais et on n'a pas fini de se régaler, car il y encore un bon paquet de ses mangas à traduire.

CITY HUNTER

Une déclaration... Enfin, presque !

● **On arrive déjà au volume 32, bientôt la fin, snif ! Ceux qui ont vu toute la série pourront comparer les graphismes entre les premiers et les derniers volumes. Il y a un gouffre, et quelques années aussi. Dans cet épisode, Tsukasa Hojo a atteint la pleine maturité dans son style, qui peut être très réaliste. Là encore, il s'agit d'un manga à ne pas rater puisqu'on y rencontre Mick Angel, une copie conforme de Ryo à la sauce américaine. Mick Angel a pour habitude, avant d'éliminer un quidam, de lui piquer sa petite amie pour qu'elle ne souffre pas. Mais cette fois-ci, sa cible est Ryo, et il va devoir séduire Kaori ! Ce volume permet aussi d'assister à la toute première rencontre entre Ryo et Kaori, lorsque celle-ci était très jeune...**

Une superbe illustration pour la couverture de ce trente-deuxième manga.

Billet d'

PR

● Avec le "li
ont disparu
d'OAV par m
hertziennes,
sur nos petit
rien à la télé
continuent à
("DBZ", "Jea
remake de "
Et puis, toujo
leurs animés
pouvoir offrir
décarcassent

Enfin, Myst a ot
on va découvr

Vap

L es
clas
en
Moebius", par
Imaginez un mé
"Batman" ! Le h
détective, très j
parents sont m
un malfrat de fa
possède un fidè
une cave souter
d'appareils très
fonctionnent à l
qui plaît beaucoup
les effluves épais
sortent pour acc
final, "Vapeurs D
verra comment il

Billet d'humeur

PRIVÉ DE TV

Avec le "limogeage" de Dorothée, ce qu'on pouvait craindre est arrivé... les dessins animés japonais ont disparu des écrans TV français. Il n'y a plus que Canal+ qui diffuse un film d'animation ou une série d'OAV par mois. Le câble propose effectivement quelques rediffusions, mais sur nos grandes chaînes hertziennes, plus rien ! Depuis combien de temps n'a-t-on a pas vu une série télé récente débarquer sur nos petits écrans ? On se retrouve un peu dans la même situation que nos voisins britanniques : rien à la télé et un marché des cassettes vidéo saturé. Heureusement, en France, on a des mangas qui continuent à marcher pas trop mal. Et quand on sait l'impact qu'ont eu plusieurs série télé japonaises ("DBZ", "Jeanne et Serge", "Cobra"...), on se dit que ce serait une bonne idée de programmer un remake de "Olive et Tom".
Et puis, toujours dans la série coups de gueule, on s'insurgera contre les éditeurs japonais qui sortent leurs animés en DVD sans aucun dialogues sous-titrés... C'est quand même le but de ce support de pouvoir offrir des sous-titrages dans un maximum de langues ! Ça sert à quoi que les constructeurs se décarcassent ?!

Enfin, Myst a oté son masque : on va découvrir son secret.

Avec ce volume 32, on entre dans la dernière ligne droite, le combat final entre Fly et Ban, le seigneur du Mal ! On va enfin découvrir le visage de Myst (son bras droit), qui cachait semble-t-il une bonne partie de sa puissance. Ce qui est vraiment excellent dans ce manga, et presque unique dans le genre, c'est que les seconds rôles volent souvent la vedette aux héros.
La palette de personnages est extrêmement riche et différenciée, et chacun d'entre eux remplit une fonction précise. Du coup on a affaire à une véritable équipe, dont les membres sont complémentaires : certains sont des guerriers, d'autres des mages, d'autres des guérisseurs... Au total, "Fly" est un excellent manga à l'esprit très jeu de rôles.

Vapeurs Detectives

Le Fantôme revient souvent. Il possède des bombes incendiaires et quelques autres gadgets du même acabit.

Les graphismes de ce manga sont assez classiques et pas vilains du tout. Kya Asamya en est l'auteur. On lui doit déjà "Silent Moebius", par exemple. Au niveau du scénario, imaginez un mélange de "Conan" et "Batman" ! Le héros est un détective, très jeune, dont les parents sont morts, assassinés par un malfrat de façon mystérieuse. Il possède un fidèle majordome, et une cave souterraine pleine d'appareils très sophistiqués... qui fonctionnent à la vapeur (référence à une époque qui plaît beaucoup aux mangakas). La nuit, dans les effluves épaisses de la ville, les criminels sortent pour accomplir leurs forfaits... Au final, "Vapeurs Detective" se laisse lire. On verra comment il évolue...

ANIMÉ+

■ **"X-OR 3".** Eh oui ! Les aventures de l'ancêtre de "Bioman" sont rééditées. C'est kitsch et assez nul, mais il doit bien se trouver quelque part un fan ou deux ?

■ **COFFRETS.** Une idée cadeau pour Noël ? On vous conseille les coffrets de plusieurs vieilles (mais néanmoins excellentes) séries télé. Pour une somme modique, vous pouvez faire un heureux en offrant les box de "Capitaine Flam", "Albator" ou des "Mystérieuses cités d'or". A moins que vous ne préfériez suggérer l'idée, à vos parents par exemple...

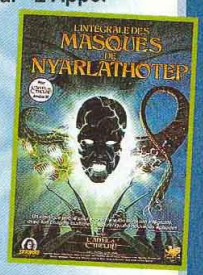
■ **"NADIA 10".** La série télé de "Nadia" en est déjà à sa dixième cassette, et il faut absolument sauter dessus si vous ne la connaissez pas. Après un début un peu lent, cela devient réellement passionnant et pour une fois qu'un des héros est français...

■ **EVA SE TIRE AVEC LA CAISSE.** Le directeur de Gainax a été arrêté pour vol et détournement de fonds ! Rappelons que Gainax est à l'origine de séries aussi célèbres que "Evangelion" ou "Nadia". Pour vous donner une idée, la série télé "Evangelion" a rapporté 75 millions de francs à son producteur et les deux films plus de 120 millions. Le directeur avait juste dissimulé la bagatelle de 29 millions !

■ **RETOUR AUX SOURCES...** Un temps en perdition au Japon, l'animation revient à ses sources. On note la réédition de "Bubblegum Crisis" et surtout de magnifiques remakes en laser-discs et DVD des séries "Getta Robot", "Galaxy Express 999" et "Albator" ("Captain Harlock" en japonais). Les fans peuvent se ruer, car le niveau de réalisation, qui allie design original et dernières techniques d'animation, est élevé !

JEUX DE RÔLES

NYARLATHOTEP LE GRAND ! L'intégrale des "Masques de Nyarlathotep" est enfin disponible en français. La plus célèbre campagne jamais conçue pour "L'Appel de Cthulhu" se présente sous la forme d'un bouquin de 224 pages, écrit tout petit. En prime, de nouveaux chapitres inédits. On fonce !



VIEILLES PIERRES. "Les Ruines du château Zenthil" constitue un supplément en boîte pour "AD&D", qui présente un gros château à deux époques différentes. A l'intérieur, un guide de 128 pages, un livre d'aventure, trois cartes, huit fiches PNJ... Un bon donj' à l'ancienne, à ne pas louper.

BAIN DE SANG. "Le Pays des deux rivières" est un supplément – que l'on peut qualifier de musclé – de "Chronopia", le jeu de combat avec figurines. Le souverain unique tourne ses armées vers le sud où se terrent les sinistres Stygiens. Ça risque bien de saigner !

GRANDE MAGIE. Des suppléments en pagaille pour "Ars Magica" en V.O. : "Kabbalah" (un sourcebook consacré à la culture judaïque, un bijou), "Festival of the Damned" (scénario) et "Wizard's Grimoire" viennent s'ajouter à une liste déjà bien fournie. Rappelons que dans "Ars Magica", tout le monde joue les magiciens.

MANGE, C'EST DU QUÉBÉCOIS. Dream Pod 9, la boîte canadienne qui nous avait offert "Heavy Gear", un jeu de robots rigolo, récidive avec "Tribe 8", une production post-apocalyptique du plus bel effet et vivement recommandée à nos lecteurs anglophiles en mal d'ambiances torturées.

Monkey Hero

Le premier jeu du développeur américain Blam ! est très inspiré des premiers épisodes de Zelda et les créateurs ne s'en cachent pas. Pour preuve de leur inspiration : le héros Monkey sera toujours vu de haut, mais il évoluera dans des décors en 3D. Le jeu propose de parcourir une quinzaine de donjons de manière à rassembler les huit chapitres du livre de l'histoire de la magie, dérobé par un affreux. La durée de vie semble donc des plus raisonnables et, pour un jeu de ce type, c'est bien le moins.

Niveau armement, votre personnage pourra user d'un bâton à la puissance évolutive et surtout balancer des sortilèges tirés de son bouquin de magie. On n'atteint certes pas le niveau d'un Final Fantasy, mais le jeu s'avère plutôt mignon et pourrait représenter un bon investissement pour qui veut s'initier au genre.

Février

Jeu de rôles

AD&D : PRÊT-À-JOUER

C'est un fait : sous sa forme actuelle, le jeu de rôles n'est pas un loisir très accessible. Ça fait vingt ans que les éditeurs se demandent comment changer les choses, vingt ans qu'ils travaillent pour aboutir aujourd'hui à ce must, traduit chez Descartes. Le fruit de leur labeur se présente sous la forme d'une grosse boîte "AD&D", façon jeu de plateau, bourrée de matos à craquer : un livret d'introduction au Manuel des joueurs, un autre au Guide du maître, un troisième au Bestiaire des monstres, un grand plan cartonné en couleur, un écran, des dés polyédriques et, gâteau sur la cerise, six figurines en métal. Tout ce qu'il faut, en fait, pour commencer à jouer immédiatement. La présentation est impeccable, et les infos présentées de façon rationnelle (enfin !). Ami lecteur, si tu n'entraves rien au JDR, c'est le moment ou jamais de casser ta tirelire et d'en sortir 249 tout petits francs !

Février

KKND Krossfire

Des jeux de stratégie en temps réel ont trouvé leur public sur Playstation. Une nuée de titres est donc annoncée, dont KKND. La version PC avait connu un succès mitigé, et la conversion sur console est donc un challenge de taille. On ne peut malheureusement pas jouer avec la souris, tout sera donc géré avec le pad à l'aide des menus de sélection. Le gros avantage par rapport à Mission Tesla est que l'on pourra jouer à deux sur le même écran. En mode Solo, vous aurez le choix entre trois camps. Le jeu propose plus de 45 missions, soit plein de batailles en perspective...

+ DE 140 MAGASINS

Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Pour l'achat de Crash Bandicoot 3
Difintel-Micro t'offre
1 sac à dos GENIAL! (valeur 100F)

Pour l'achat de Knockout Kings 99 ou NHL 99
1 superbe Porte-monnaie scratch labélisé EA SPORTS OFFERT!

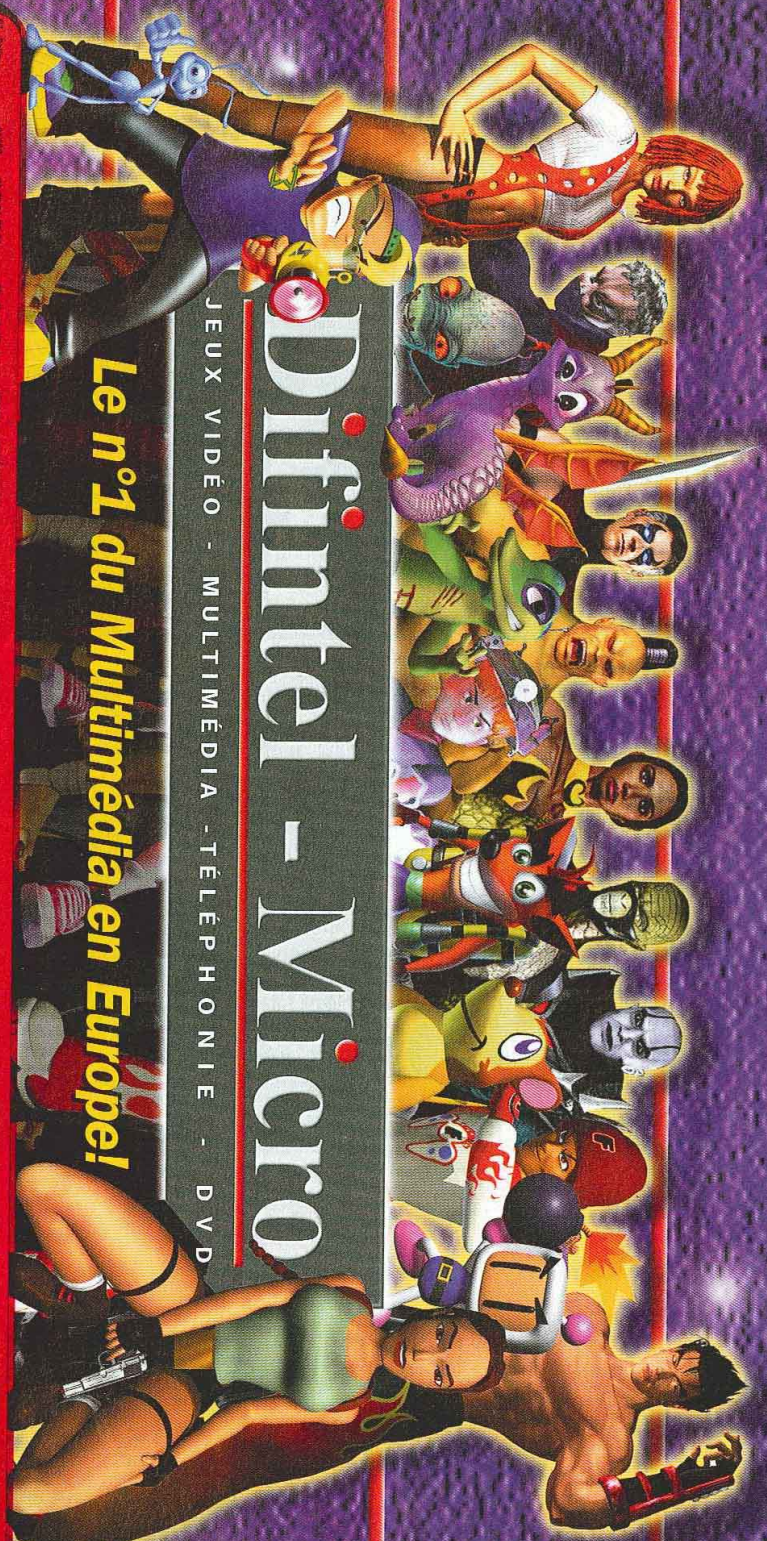
70F OFFERTS
Pour l'achat d'une manette Double Shock + 1 carte mémoire

50F OFFERTS
Pour l'achat d'un Pad + 1 carte mémoire

Ses offres sont valables sur présentation du magazine Consoles +

Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - DVD

Le n°1 du Multimédia en Europe!



Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

SPÉCIALISTE DU JEU EN RÉSEAU

Dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Voir conditions en magasin. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

DREAMCAST

■ **PONTES.** Ça bouge pas mal chez Sega en ce moment ! Les Etats-Unis et l'Europe recrutent en vue du lancement de la Dreamcast à la rentrée 99. En France, Sega compte multiplier ses effectifs par trois et a "débauché" l'ancien patron d'Electronic Arts France, Dominique Corre, qui prend donc la tête de la filiale après Philippe Deleplace.

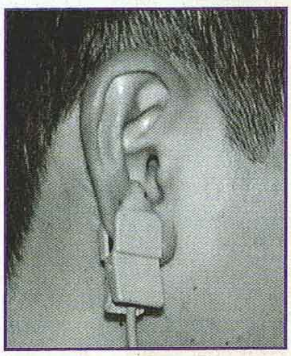
■ **PONTES (BIS).** Au Japon, on entend dire que le PDG de Sega, Ichiro Irimajiri, va revenir à ses premières amours (la voiture) et quitter la tête du groupe. Des sources bien informées indiquent que l'homme qui a relancé Honda aux Etats-Unis aurait signé avec le géant américain General Motors (contructeur automobile numéro 1 mondial). On pourrait voir l'ancien PDG de Sega, Monsieur Nakayama, ressurgir mais Sega France se refuse à confirmer cette rumeur.

■ **LES ZOMBIES BLEUS...** Rappelons que Square a débauché récemment la totalité de l'équipe de développement du jeu Bio Hazard. Capcom n'a pas eu le temps de la remplacer et ce sont apparemment des équipes de Sega, chapotées par le producteur des deux premiers opus, qui développeront le jeu pour la Dreamcast.

■ **... EN RETARD.** Toujours sur le front de Bio Hazard, des rumeurs persistantes laissent entendre que Capcom aurait repoussé la date de sortie de son jeu à la fin d'année 99 (au lieu du printemps). La raison invoquée ? L'éditeur, qui envisage de vendre un million d'exemplaires de son titre sur le Japon, attendrait que trois millions de consoles soient installées dans les foyers avant de lancer son monstre.

Virtua Stick
L'ARME FATALE

● Le grossiste Web a mis la main sur les derniers sticks arcade de la Saturn, arrivant en direct du Japon, identiques au tableau de bord des bornes d'arcade Sega. Stick robuste, boutons énormes, couleurs vives et différenciées... tout est pareil. Et c'est un gage de qualité et de solidité. Quand on s'est excité dessus avec Virtua Fighter, on sait que ce stick met la claque à tout ce qui existe déjà ! Son poids le maintient bien en place, que ce soit sur une table ou sur vos genoux, et, petite option sympa, pour chaque bouton, on peut mettre un auto-fire, à vitesse réglable, ce qui est intéressant pour les jeux comme Athlete's King ou Winter Heat. Le distributeur propose aussi le Virtua Stick avec un convertisseur de prise (d'une valeur de 60 francs environ), qui vous permettra de jouer sur Playstation et bientôt sur Dreamcast ! Le résultat est convaincant. Alors, si vous venez d'acquérir Virtua Fighter 3, c'est l'occasion d'investir. De plus, le prix du stick avoisine les 250-300 francs. Alors, jetez-vous sur cet accessoire génial !



Bio Sensor
PLEIN LES OREILLES

● A l'occasion de la sortie de Tetris 64, Seta a eu l'idée étrange de coupler le jeu avec un accessoire bizarre, le Bio Sensor. Une partie de l'objet s'accroche à l'oreille, et l'autre se met dans le slot Mem Pak du pad N64. Le clip sur l'oreille mesure votre rythme cardiaque et envoie l'information au jeu. Deux modes sont alors disponibles : le mode Relaxation, qui ralentit la chute les pièces quand votre cœur bat très vite, et le mode Heart Attack (spécial masochistes), qui au contraire l'accélère en même temps que vos pulsations ! Avec un accessoire comme ça, les poussées d'adrénaline deviennent inévitables... Pour l'instant, hormis Tetris 64, aucun jeu n'est compatible et le Bio Sensor n'est disponible qu'au Japon.

Câble RVB avec sortie audio
TIME CRISIS EN DOLBY SURROUND !

● Ce petit câble anodin est une trouvaille géniale ! Les nouvelles Playstation n'étant pas équipées de sortie RCA, les joueurs devaient jusqu'alors se contenter du son sortant de la prise RVB. Ce câble vous permettra de brancher votre Playstation sur une chaîne hi-fi, ou mieux, sur votre ensemble AC3 THX Dolby Digital, grâce à des prises RCA intégrées. De plus, une sortie vidéo RCA vous permet de jouer à des jeux de tir compatibles avec le Guncon (comme Time Crisis ou Point Blank). Plusieurs fabricants le proposent, dont les grossistes Web et Blaze. Ce petit câble coûte environ 70 francs.

Sphe
LA P
A LE

● L'apparenc
d'Ascii est trè
espèce de gr
caoutchouc s
Playstation de
Cet accessoir
"levier" direct
pour les jeux
courses. La sp
bouger dans t
peut la pousse
décaler, la tou
pivoter. Ceper
peu trop rigide
maîtriser son
devrez passer
entraînement i
Heureusement

Câb

● On contin
pour Playstat
Playstation é
intégrée à la
machine, Son
console de se
pourrez néan
Au lieu d'une
S-vidéo et d'u
L'image sera
Toutefois, si
Si vous êtes f
Ce câble est

ZE T

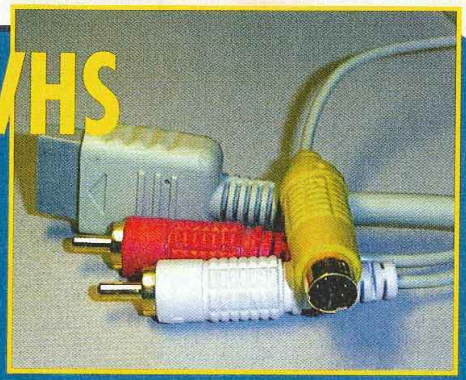
● Cette fois,
classement
évoluer. Vous
exprimer vos
Ce palmarès
Ne vous éton
(les titres att

TOP
Collin McR
Gran Turis
Parasite Ev
Resident E
ISS 98 (N64

Sphere 360°
LA PLAYSTATION A LES BOULES

● L'apparence du Sphere 360° d'Ascii est très bizarre : une espèce de grosse boule en caoutchouc surplombe un pad Playstation de couleur argentée. Cet accessoire, qui sert de "levier" directionnel, est conseillé pour les jeux en 3D et les courses. La sphère peut se bouger dans tous les sens, on peut la pousser, la tirer, la décaler, la tourner ou la faire pivoter. Cependant elle est un peu trop rigide et avant de maîtriser son maniement, vous devrez passer par un entraînement intensif. Heureusement, un CD de démo est livré avec le pad, qui vous donne les leçons rudimentaires de "pilotage". Plusieurs configurations permettent de s'adapter à différents types de jeu. A part cela, le Sphere 360° est assez agréable au toucher, que ce soit la croix (qui est en fait un rond très doux), la boule ou les boutons. En fin de compte, il s'agit d'un accessoire très délicat à manipuler au départ (malgré sa robustesse), même s'il provient d'une très bonne idée, mais il faut beaucoup de volonté avant d'exploiter correctement son potentiel. Cet accessoire coûte environ 300 francs.

Câble RVB S-VHS



● On continue avec les câbles, et la sortie S-vidéo pour Playstation. Seules les premières séries de Playstation étaient équipées d'une prise S-vidéo intégrée à la console. Mais, avec la baisse du prix de la machine, Sony a décidé d'amputer peu à peu sa console de ses options. Qu'à cela ne tienne, vous pourrez néanmoins brancher ce câble sur la sortie RVB. Au lieu d'une prise péritel, vous disposerez d'une prise S-vidéo et d'une sortie RCA (ou Cinch) pour le son. L'image sera du coup de bien meilleure qualité que les RCA classiques, et équivaudra à la qualité du RVB. Toutefois, si vous jouez à un jeu japonais avec une console française, l'image affichée sera en noir et blanc... Si vous êtes fan d'images de très bonne qualité ou que vous voulez en capturer, il vous le faut absolument ! Ce câble est également proposé par les grossistes Web et Blaze, pour environ 70 francs.

ZE TOP DES LECTEURS

● Cette fois, ça y est ! Comme promis depuis deux mois maintenant, voici le premier classement de jeux réalisés par vos soins. Evidemment, ce TOP des lecteurs est destiné à évoluer. Vous êtes donc attendu sur notre serveur Minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min) pour exprimer vos suffrages.
Ce palmarès a été réalisé grâce à 50 de nos connectés et date du 25 novembre 98.
Ne vous étonnez donc pas de trouver Zelda, Tomb Raider 3 ou 1080° dans les Most Wanted (les titres attendus avec impatience) alors qu'ils sont déjà disponibles.

TOP	FLOP	MOST WANTED
Collin McRae Rally (PS)	Batman & Robin (PS)	Zelda 64 (N64)
Gran Turismo (PS)	Beast Wars Transformers (PS)	1080° (N64)
Parasite Eve (PS)	Men In Black (PS)	Fifa 99 (PS)
Resident Evil 2 (PS)	Bio Freaks (N64)	Tomb Raider 3 (PS)
ISS 98 (N64)	Coupe du monde 98 (PS-N64)	X-Files (PS)

ACCESSOIRES

■ **VOLANT.** Le volant de la Dreamcast sortira en même temps que le jeu Sega Rally 2, le 14 janvier dans l'archipel nippon. L'accessoire sera vendu 5 800 yens (soit environ 350 francs) mais on ne sait toujours pas s'il sera doté d'une fonction "retour de force".

■ **RECONNAISSANCE VOCALE.** Le père de Mario sortira son système de reconnaissance vocale pour la Nintendo 64 en décembre au Japon. Sega a évidemment riposté illico et annoncé le lancement de son propre système dans la foulée : il se présentera sous la forme d'un pack doté d'un micro, qui se glissera dans le port VM de la manette. Sa sortie est prévue pour mars.

■ **CANNE À PECHER.** Voici un accessoire qui permettra de s'adonner à Get Bass sur Dreamcast, à partir de février au Japon, et qui n'est rien d'autre que le "pad-moulinette" Playstation développé par Ascii. Ce dernier s'est juste contenté de revoir la connectique pour l'adapter au port de la nouvelle machine Sega. Apprenez également que le "pad-moulinette" Playstation et le jeu de pêche qui l'accompagne sortiront officiellement en France en février.

■ **LA VM "DISQUE DUR".** On sait déjà que l'on pourra sauvegarder ses adresses Internet sur la Visual Memory. Mais qu'en sera-il des images ou des textes ? Apprenez qu'il faudra passer par le VM "disque dur", une carte mémoire dotée d'une capacité bien plus importante. Cet accessoire devrait sortir en mars 99 au Japon, à un prix encore non déterminé.

Eidos! Eidos! on re

GRÂCE AU SUCCÈS DE LA SÉRIE DES TOMB RAIDER ET DE QUELQUES JEUX PC COMME COMMANDO, LES CAISSES D'EIDOS DÉBORDENT DE DOLLARS. DERNIER RACHAT EN COURS : LA SOCIÉTÉ CALIFORNIENNE CRYSTAL DYNAMICS ET LES JEUX EN DÉVELOPPEMENT : LEGACY OF KAIN SOUL REAVER ET GEX 3 DEEP COVER GECKO, DEUX GROS MORCEAUX.

"MY NAME IS GEX, GEX BOND"

Gex 3 Deep Cover Gecko

Gex, le lézard le plus allumé de toute l'histoire du jeu vidéo, prépare son retour sur Playstation. Cette fois-ci, le reptile joue le rôle d'un agent secret aux multiples facettes. Voilà qui est propice à la multiplication des niveaux et à des idées toujours plus folles.

PLAYSTATION

● Crystal Dynamics/ Printemps 99

Dans le futur, Gex dispose d'une armure digne d'un Goldorak.

Les murs des locaux sont couverts de grafs de Soul Reaver

L'époque romaine. Gex est habillé en centurion.

La loupe est à Sherlock Holmes ce que la Kro est à Spy : un instrument de travail indispensable.

Les locaux de C la banlieue su

DRÔLE

L'une des princ véhicules ou su

Tel Lucky cheval, Gex che Ambiance mexi

Sorte de James Bond à la queue verte, Gex loue ses services d'agent spécial au plus offrant. Dans ce nouvel épisode, sa mission consiste à mettre la main sur l'agent Xtra, qui a été kidnappée par un ancien ennemi de Gex, Rez. Comme dans tout film ou parodie de James Bond qui se respectent, une charmante créature vous donnera des conseil à chaque fois que cela s'avérera nécessaire. Les producteurs de Gex 3 n'ont pas lésiné sur les moyens puisqu'ils ont choisi la pulpeuse Marliece Andrada en personne (l'héroïne de la série "Alerte à Malibu"). De sacrés atouts en perspective ! En ce qui concerne le jeu à proprement parler, Gex peut désormais se déplacer sous l'eau, à dos de crocodile ou de dromadaire, ou encore conduire des véhicules, comme des tanks. Des personnages secrets font bien évidemment partie du jeu. Pas facile de les découvrir, mais les programmeurs de Cristal Dynamics assurent que cela vaut le coup de les trouver (ils évoquent entre autres la présence d'un dinosaure). Parodie parmi les parodies, Gex agent secret est capable de se déguiser en Sherlock Holmes, en pirate, en pharaon, en Romain, en vampire ou en militaire, chaque tenue correspondant à un niveau. On trouve donc des niveaux tels que l'Egypte, la Rome antique ou encore le vieux Londres.

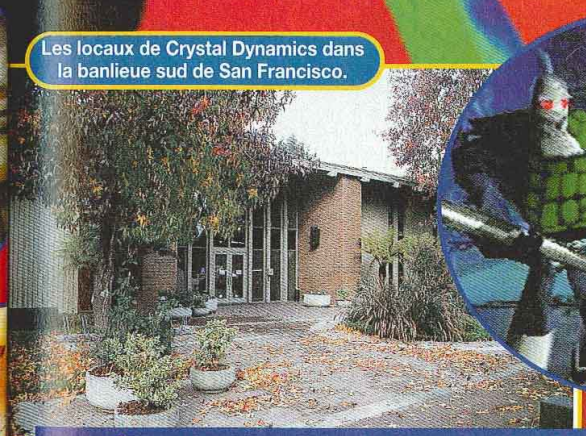
Le jeu est entièrement en 3D temps réel et se place en grand rival de Spyro le Dragon, l'humour en plus. Un soin particulier a été apporté aux décors et aux environnements graphiques.

Les programmeurs ont voulu faire de ce nouveau Gex un épisode à part entière, et non pas un quelconque Gex 2.5... C'est pourquoi le moteur d'animation graphique a été entièrement retravaillé et le système de caméra grandement amélioré.

Lancement du nouvel agent secret sur petit écran dès le printemps prochain....

n rentre du boulot...

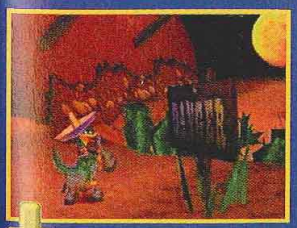
Les locaux de Crystal Dynamics dans la banlieue sud de San Francisco.



Les boss sont toujours d'une taille très impressionnante.

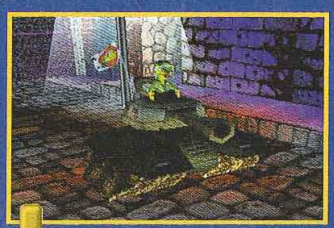
DRÔLES DE MONTURES

L'une des principales nouveautés de Gex 3 est que, désormais, notre lézard peut se déplacer dans des véhicules ou sur des animaux. Les niveaux sont bien évidemment en rapport la monture choisie.



Tel Lucky Luke sur son cheval, Gex chevauche un âne. Ambiance mexicaine.

En Egypte, c'est à dos de dromadaire que le lézard voyage. Admirez les décors.



Un niveau très dynamique et bourré d'actions. A bord de son tank, l'agent Gex fait régner l'ordre.

MARLIECE ANDRADA
as "Skylar Bergman" on
All American Television's BAYWATCH

MILLE ANS ET QUELQUES DENTS

Legacy of Kain SoulRe

Il y a un an, Legacy of Kain avait séduit bon nombre de joueurs. Insatiable, Crystal Dynamics s'est mis en tête d'améliorer le jeu en proposant une suite digne de ce nom et tout en 3D temps réel. Mille années ont passé depuis le dernier épisode...

PLAYSTATION
Crystal Dynamics/ Printemps 99

La 3D temps réel domine la plupart des productions actuelles et Soul Reaver n'échappe pas à la mode. Raziel, le personnage que vous dirigez, est un vampire déchu. Après un rite sauvage dans lequel le héros perd la moitié inférieure de son visage, Raziel, avide de vengeance, cherche par tous les moyens à retrouver son ancien maître... L'intrigue est plantée, l'aventure peut désormais commencer. La première chose qui frappe quand on voit Soul Reaver, c'est bien évidemment la qualité des graphismes. Ils n'ont plus rien à voir avec le premier épisode en 3D isométrique. On parle désormais de polygones texturés, d'effets de lumière en temps réel, d'éclairages aux sources multiples et des transparences incroyables.
Le personnage principal compte à lui seul pas moins de 550 polygones texturés ! Les ennemis, en règle générale, sont quant à eux constitués d'environ 300 polygones. Seuls les boss, au nombre de douze et de taille remarquable, disposent d'encore plus de polygones.
A l'instar de Tomb Raider, Raziel est capable de pousser ou de tirer des blocs de pierre et de les disposer comme bon lui semble. Il peut même les faire pivoter afin de résoudre certaines énigmes. Raziel peut aussi escalader certaines parois, se suspendre ou s'accrocher à des falaises, et sa cape lui permet de planer quelques instants, le temps d'atteindre quelques plates-formes placées loin de lui. Le héros peut également se servir d'objets pour éliminer ses adversaires. Ainsi, des pieux, qui se trouvent parfois à même le sol, peuvent lui servir à empaler un être malvenu.
Une fois morts, les ennemis laissent échapper leur âme dont se nourrit Raziel. Lui, en revanche, ne peut pas mourir. Quand son énergie vient à disparaître, Raziel passe alors sur le plan spectral, une sorte de monde parallèle à l'instar du monde des ténèbres dans Zelda sur Super Nintendo. Les morts-vivants y sont nombreux et permettent à Raziel de retrouver rapidement de l'énergie. Ce monde spectral est accessible à tout instant du jeu pour aider votre personnage à continuer l'aventure normalement. Par exemple, un pont peut être détruit dans le monde normal et ne pas l'être dans le plan spectral. Raziel peut aussi nager sous l'eau avec souplesse et découvrir des passages secrets.
Le jeu est constitué d'un seul niveau, gigantesque, divisé en une quinzaine de sous-niveaux liés les uns aux autres.
De nombreuses énigmes vous attendent dans chacun d'entre eux... chaque mystère résolu ou chaque mécanisme actionné s'accompagne d'une séquence cinématique à la Metal Gear Solid, c'est-à-dire en 3D temps réel. Du grand art !

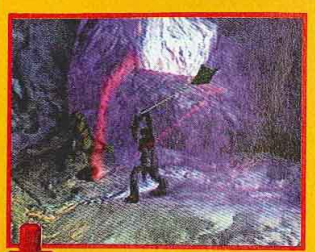
Si on vous dit que les graphismes sont peaufinés, c'est qu'ils le sont !

QUELQUES POUVOIRS

Raziel dispose de multiples pouvoirs et d'actions qui lui permettent de progresser dans le jeu. Nager, planer, grimper, empaler... En voici quelques unes...

En planant, Raziel peut aller sur des plates-formes qui sont en temps normal hors de sa portée.

Un pieu ramassé et hop ! on empale l'adversaire.



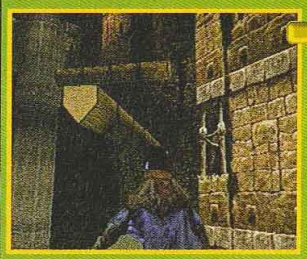
Le pieu peut également servir de masse d'arme ou de lance.

Raziel dispose de sorts magiques qu'il collecte au cours de l'aventure.

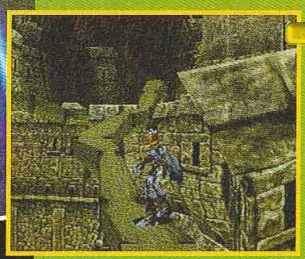
ulReaver

MONDE SPECTRAL

On ne meurt pas dans Soul Reaver. Car comment tuer quelqu'un qui est déjà mort ? Quand votre personnage perd son énergie, il passe dans un autre monde et doit absorber des âmes pour se régénérer. Le monde spectral sert aussi à évoluer dans le monde dit normal... Explications.



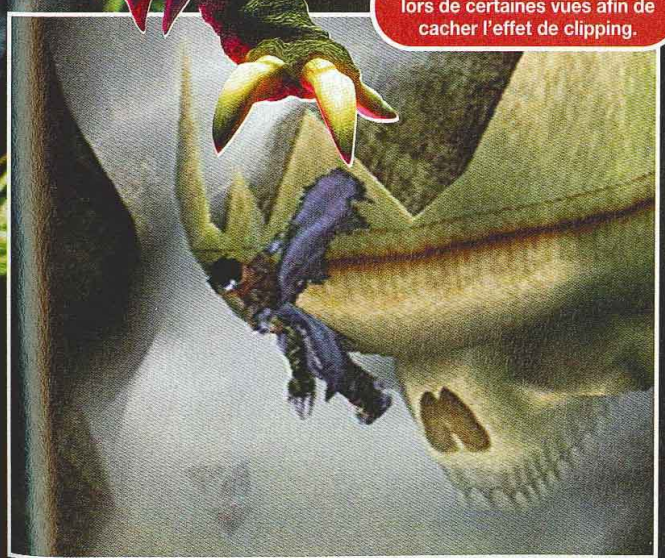
Comment atteindre cette plate-forme située trop en hauteur ?

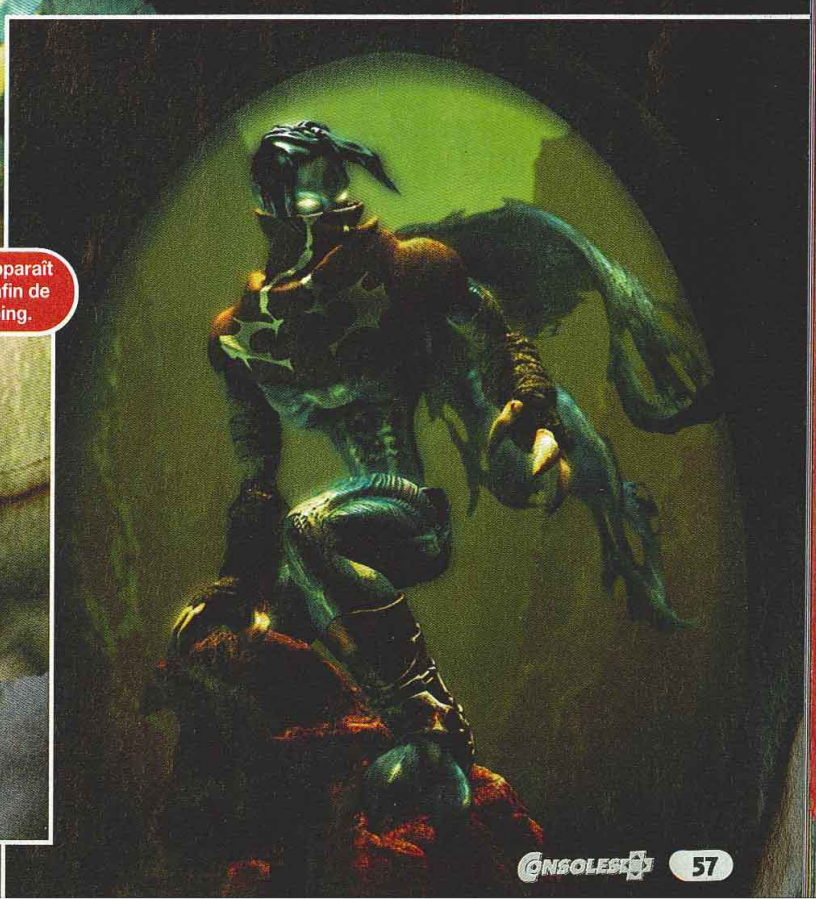


Un simple passage dans le monde spectral... et la plate-forme est désormais accessible.

Faut pas chauffer les mauvais esprits, sinon ils se défendent !

Un effet de brouillard apparaît lors de certaines vues afin de cacher l'effet de clipping.





MISSION POSTNUCLÉAIRE

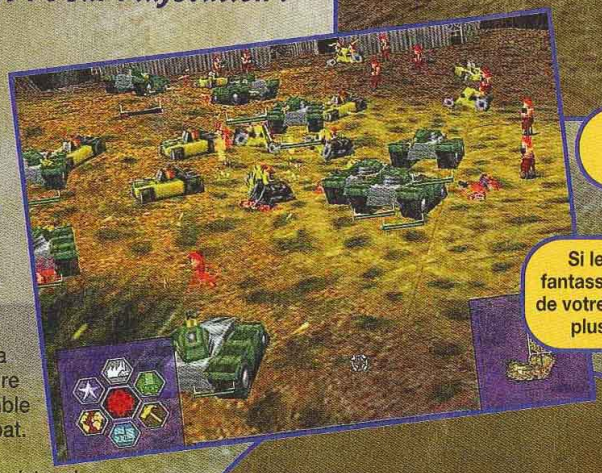
Warzone 2100

Le monde du PC regorge de wargames en temps réel aussi étonnants que novateurs, alors que les 32 bits souffrent d'un manque cruel de titres du genre. Le développeur Pumpkin l'a compris et adapte son prochain wargame PC sur Playstation : Warzone 2100. Sonnez trompettes !

Après deux ans de développement, Warzone est enfin dans sa phase finale de développement. Dix-huit personnes se sont relayées jour et nuit pour pondre le wargame 3D qui devrait révolutionner, tout du moins sur Playstation, ce genre si peu représenté.
Vous débarquez après un holocauste nucléaire qui, aux dires de votre section, n'a laissé aucun survivant. En réalité, des groupes ont réussi à s'en sortir en développant des technologies étonnantes. Bizarrement, ils sont plutôt belliqueux et vous allez devoir sécuriser les zones sous votre contrôle. Vous allez donc entreprendre trois longues campagnes désert, ville, montagnes) qui ont l'originalité de proposer des missions qui se suivent. Par exemple, lors de la première mission, vous devrez construire une base, envoyer vos unités explorer les lieux pour découvrir les technologies ennemies. Lorsque cet objectif sera bouclé, vous passerez à une nouvelle mission qui aura conservé tous les éléments de votre base, et ainsi de suite jusqu'à la nouvelle campagne. L'autre originalité tient dans la possibilité de construire comme bon vous semble les véhicules de combat. En récupérant les technologies ennemies (et en les analysant dans vos labos), vous trouverez de nouvelles armes que vous grefferez sur vos tanks, de nouveaux moules de chars, de nouvelles roues, etc. Il sera possible de créer ainsi plus de deux cents chars différents ! De plus, vous pourrez assigner à vos troupes des ordres très spécifiques (repli à la base à 75% de dommages... par exemple). Le jeu est très bourrin et malheureusement incompatible avec la souris (vous dirigez un tank que les autres suivront). Le travail accompli sur les graphismes et la structure du jeu est toutefois extrêmement prometteur.

PLAYSTATION

Pumpkin Studios/ Mars 99

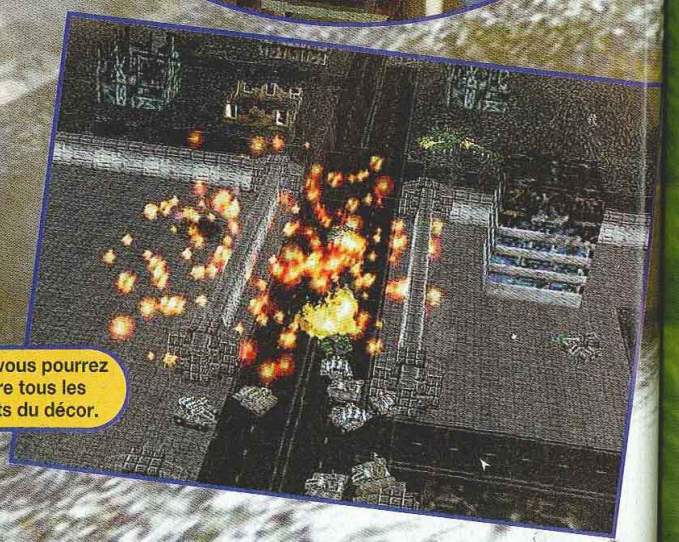


Les lance-flammes sont très efficaces contre les bâtiments.

Si les ennemis ont des fantassins, vous ne disposez de votre côté que de chars et, plus tard, de cyborgs.

Le jeu compte de nombreuses séquences cinématiques.

Le chiffre 2, indiqué en bas de certains tanks, représente leur niveau d'expérience. Vos chars vont effectivement "progresser" en fonction du nombre d'ennemis tués.



En ville, vous pourrez détruire tous les éléments du décor.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 400 titres sur PlayStation, et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
38431 Echirolles

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Sim City 2000	199 F
Tekken	79 F	**Road Rash**	**99 F**	**Oddworld**	**129 F**	Nuclear Strike	169 F	**Theme Hospital**	**199 F**
Adidas P. Soc. 97	99 F	Pandemonium	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**Total NBA 98**	**199 F**
Alien Trilogy	99 F	**Porsche Chall.**	**99 F**	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	**V-Ball**	**199 F**
Com. & Conquer	**99 F**	Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	**WLS'98**	**169 F**	Ace Combat 2	219 F
Crash Bandicoot	99 F	Resident Evil	99 F	**Fighting Force**	**149 F**	**Adidas Power 98**	**199 F**	**Resident Evil 2**	**219 F**
Dest. Derby 2	99 F	Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	**Alerte Rouge**	**199 F**	Bomberman	249 F
Die Hard Trilogy	99 F	Syndicate Wars	99 F	**Soul Blade**	**149 F**	**Buster Move 3D**	**199 F**	**Heart of Dark.**	**249 F**
Doom	99 F	**Tekken 2**	**99 F**	**Tomb Raider 2**	**149 F**	**Coupe du M. 98**	**199 F**	**Jeremy McGrath**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	**Dead or Alive**	**199 F**	**Klonoa**	**249 F**
ISS Pro	99 F	**V-Rally**	**99 F**	**Crash Band. 2**	**169 F**	**FIFA En route...**	**199 F**	Lucky Luke	249 F
Legacy of Kain	**99 F**	Croc	129 F	Deathtrap Dung.	169 F	**Men in Black**	**199 F**	Marvel Super Her.	249 F
MicroMachine V3	99 F	Duke Nukem	129 F	Diablo	169 F	**Need for Speed 3**	**199 F**	**Vigilante 8**	**249 F**
NBA Live 98	99 F	Formula One 97	129 F	**Final Fantazy 7**	**169 F**	**Rallye Champ.**	**199 F**	**War Games**	**249 F**

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Lamborghini	139 F	MRC	149 F	Diddy Kong	169 F	Coupe du Monde	249 F
Extreme G	129 F	F1 64	149 F	Nagano	149 F	Yoshi's Island	199 F	Golden Eyes	249 F
Wave Race	129 F	**ISS 64**	**149 F**	Pilot Wings	149 F	Starwars	219 F	Snow Board Kids	249 F
Turok	129 F	Mario Kart	199 F	Quake	149 F	FIFA 98	229 F	Banjo Kazooie	269 F

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. ** Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 06/11/98.

— Conformément à la loi informatique et libertés n° 78/17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Psygnosis cu

DEPUIS SES DÉBUTS, PSYGNOSIS EST À L'ORIGINE DE PLUS D'UNE CENTAINE DE JEUX, TOUS SUPPORTS CONFONDUS ET NE SEMBLE PAS VOULOIR S'ARRÊTER EN SI BON CHEMIN. MALGRÉ LES RUMEURS DE RACHAT PAR EIDOS, SON IDYLLE AVEC SONY EST TOUJOURS DE MISE, ET L'ÉDITEUR CONTINUE À SORTIR DES TITRES À TIRE-LARIGOT.

MISSION FUTURISTE

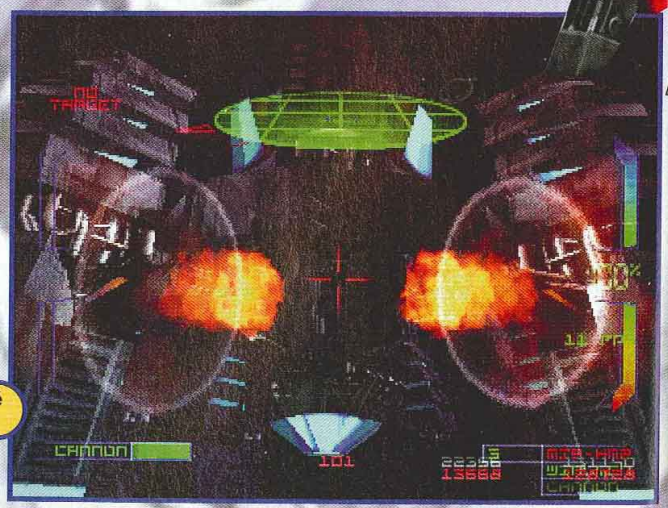
G-Police, Weapons of Justice

La suite de G-Police est de loin le titre le plus attendu de la cuvée 99 de l'éditeur. Les équipes de développement ont cette fois misé sur la diversité des véhicules, mais le jeu n'en reste pas moins sombrissime et vicieux. Alors, où en sont les travaux ?

Quand l'aventure débute, dix jours après la fin du premier épisode, Nanosoft n'est plus, mais de petites poches de résistance continuent de semer des troubles sous les dômes. Heureusement, des groupes de Marines sont venus en renfort et ont relativement stabilisé la situation. Mais les résistants ont eu le temps de semer de mauvaises graines et une guerre civile est sur le point d'éclater. Il faut calmer tout ça, trouver un gars à la hauteur de la situation, qui connaisse les dômes comme sa poche... Vous l'incarnerez. Beaucoup de choses ont évolué depuis vos premières aventures. Il est désormais possible de changer de véhicule, les armes sont bien plus nombreuses (25 en tout) et les développeurs assurent avoir corrigé nombre d'erreurs. Ainsi, ils reconnaissent que le niveau de difficulté du premier épisode était trop élevé à cause de la "complexité des commandes en vol", et que "les joueurs ont passé les cinq premières missions sans vraiment maîtriser leur engin". Cela devrait être corrigé. Psygnosis nous annonce que la difficulté sera beaucoup plus progressive et que les missions vous apprendront point par point les commandes de vos engins – les commandes ont d'ailleurs été quelque peu simplifiées. Pour ceux qui pestaient contre la faible profondeur de champ, Psygnosis propose à présent un radar qui permettra de percer ce "brouillard". Au niveau des véhicules, si les hélicos Havoc et Venom sont toujours de la partie, quinze des trente missions vous mettront aux commandes de nouveaux engins : une voiture, un vaisseau spatial ou un Mecha futuriste du nom de Raptor (voir encadré). Pour ce qui est des missions, la dizaine de personnes en charge du projet ont décidé d'insister sur le réalisme des situations. Vos objectifs pourront donc soudainement changer en fonction de l'évolution du scénario, et les scènes cinématiques s'intégreront directement aux missions.

Treize mois de boulot

Les premiers niveaux sont du coup beaucoup plus "éducatifs" que par le passé, et du coup les missions d'entraînement ont disparu. Le travail fourni pendant treize mois par les équipes de Psygnosis a permis de retravailler considérablement les graphismes des cités (les complexes architecturaux sont plus denses et interconnectés, mettant à rude épreuve vos talents de pilote). L'aspect sonore n'a pas été oublié puisque, comme dans le premier opus, les informations nécessaires vous seront fournies par des voix digitalisées. Le jeu est en outre compatible avec le pad analogique.



Les effets spéciaux ont été entièrement retravaillés.

Petite mission de Comment résist charmante dem

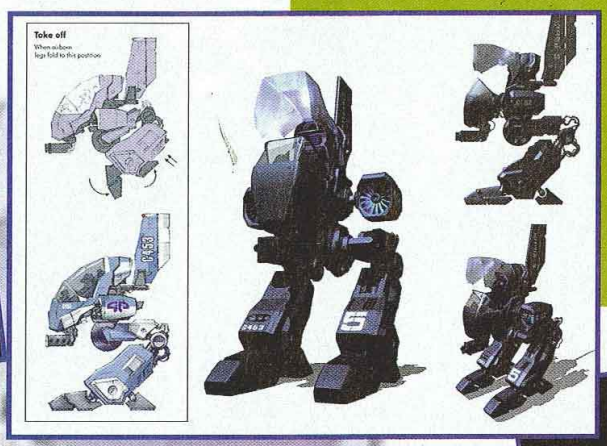
PLAYSTATION

Psygnosis/ Mars 99

vée 99

APC RAPTOR

Ce petit bijou de technologie est la grande fierté des développeurs. La bête est en effet capable de se déplacer latéralement, de sauter d'immeuble en immeuble, ou encore de voler un petit moment. Evidemment, son armement n'est pas en reste. Il semblerait qu'un nouveau type de Raptor (le ATRx4) soit en préparation dans les labos de la G-Police... mais ça c'est une autre histoire.



Le Raptor en pleine "métamorphose".

Les embuscades dans les tunnels de liaison entre les dômes ne seront pas rares.

Les Marines vous balancent des bombes. N'y aurait-il pas comme un problème ?

Il va falloir, locker, shooter, blaster. Pas moins de 30 armes différentes vous y aideront.

Comme toujours la modélisation des différents vaisseaux est d'une grande qualité.

Petite mission de protection ? Comment résister à une si charmante demoiselle ?

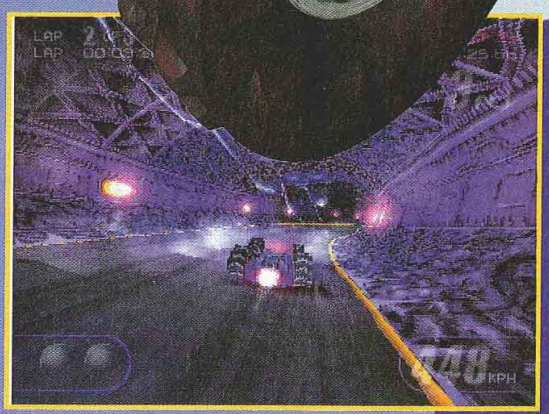
EXCLUSIVEMENT SUR PLAYSTATION

Golf, course, shoot et c

L'éditeur/développeur a décidé de s'attaquer à une gamme de jeux assez large, et passe en revue les plus grands genres sur console. Cependant, même s'il continue de développer des jeux N64, son appartenance à Sony lui interdit de les éditer. Ce sont donc d'autres éditeurs qui se chargeront de les sortir, Psygnosis, lui, ne peut signer que les titres sur Playstation.

ROLLCAGE

Rollcage innove dans le sens où il vous met aux commandes de petits bolides capables des pires acrobaties. Psygnosis a pris pour exemple ces bestioles télécommandées qui peuvent rouler à l'envers ou grimper aux murs. Le jeu n'est rien d'autre qu'une simulation de ces engins, si ce n'est que dans Rollcage les bestioles en question sont dotées d'armes dévastatrices utilisables grâce aux bonus récoltés sur la route. Le jeu compte onze pistes différentes pour le moins singulières : vous pouvez détruire des éléments du décor pour ralentir l'avancée des concurrents, rouler au plafond sans jamais sortir de la piste ni encaisser de dégâts. Les bolides sont robustes et les accidents vraiment spectaculaires.



FÉVRIER

PRO-18

Alors qu'Electronic Arts ne devrait pas tarder à sortir son Tiger Woods 99, Psygnosis se lance dans le golf. Ce Pro-18 se déroule dans le contexte d'un tournoi télévisé et vous permettra de vous essayer à trois des parcours les plus prestigieux : The Royal Country Down (en Irlande), le Gary Player Lost City Course (Afrique du Sud) ou le Cœur d'Alene (aux USA). Des grands noms du golf sont de la partie (Colin Montgomerie, Ian Woosnam...) et le jeu, assez facile d'accès, est paramétrable à foison pour le rendre plus réaliste et difficile.

FÉVRIER

GLOB

Oubliez Domin du cos globe modélis simplement e Evidemment, disponibles – pour boucler devrait (notez

ELIMI

Eliminator News sou est un jeu shoot'em up as de guerre, vous véhicules de l'e sont piégés et soixante secon niveau au plus fait une succes d'ennemis. Vou vilains présents gagner du temp proposés se ré l'environnemen thème.

...et cætera

MARS

RETRO FORCE

On revient aux sources du shoot avec Retro Force. Le jeu est conçu dans la droite ligne de Xevious avec un vaisseau vu de haut qui aura la possibilité de shooter les ennemis au sol via une cible. Mais Psygnosis a tout de même exploité les capacités 3D du support pour les décors et lors de certaines phases vues de dos. Niveau armement, les trois vaisseaux proposés seront équipés de six armes de base (trois tirs particuliers, trois bombes différentes) et pourront augmenter leur puissance de cinq niveaux. Reste maintenant à voir s'il sera possible d'y jouer à deux...

FÉVRIER

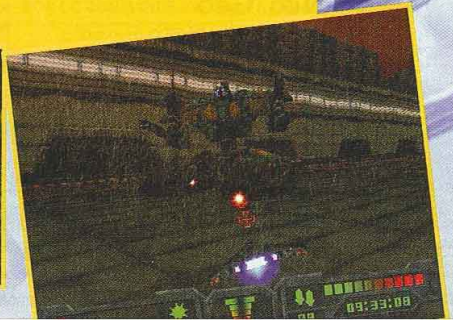
GLOBAL DOMINATION

Oubliez deux minutes Alerte Rouge, Global Domination, c'est du jeu de stratégie pur et dur, du costaud de chez costaud. Vous êtes face à un globe modélisé en 3D et vous devrez purement et simplement en prendre le contrôle.
Evidemment, il faudra user de toutes les forces disponibles – aériennes, navales et même spatiales – pour boucler la vingtaine de scénarios proposée. Le jeu devrait (notez le conditionnel) compter un éditeur de missions et un mode Multijoueur.

FÉVRIER

ELIMINATOR

Eliminator (déjà présenté dans les News sous le nom d'Exterminator) est un jeu de course mâtiné de shoot'em up assez particulier. Prisonnier de guerre, vous allez tester les nouveaux véhicules de l'ennemi. Problème : ceux-ci sont piégés et explosent au bout de soixante secondes. Solution : finir le niveau au plus vite. Chaque niveau est en fait une succession de salles bourrées d'ennemis. Vous devez shooter tous les vilains présents pour changer de salle et gagner du temps. Les six vaisseaux proposés se révèlent assez jouables et l'environnement graphique plutôt varié puisque chaque niveau a un thème.

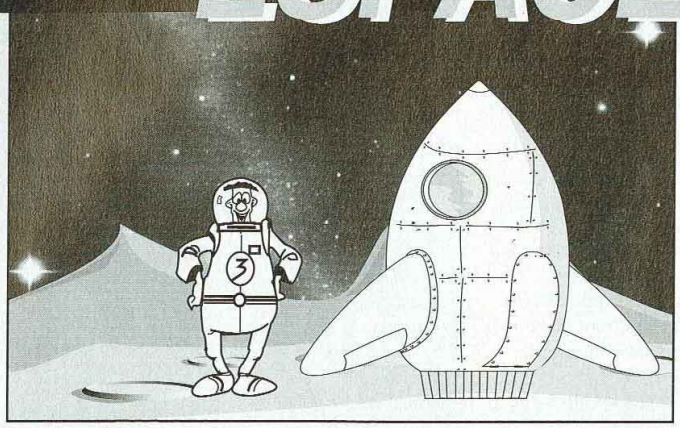


MARS

KINGSLEY

Clairement destiné aux plus jeunes d'entre nous, ce jeu d'action/aventure vous met aux commandes de Kingsley le renard. Celui-ci va devoir libérer le "royaume des fruits" de la tyrannie de Bad Custar et devra traverser pas moins de cinq châteaux, quatre donjons et deux îles. Le jeu sera intégralement traduit en français. Nos chères têtes blondes vont apprécier cette attention.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
DR ROBOTNIK (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		
LOTUS 2 (EUR)	99,00		

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PREHISTORIC MAN	99,00
ASTERIX ET OBELIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
FIFA 98	**99,00**	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
HAGANE	99,00	SPIROU	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SUPER BC KID	99,00
SOCCER DE LUXE	**99,00**	SUPER METROID + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
LUCKY LUKE	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**		
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	**METAL SLUG 2**	**199,00**
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
BRINKINGER	199,00	RALLY CHASE	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	**REAL BOUT 2 SPECIAL**	**199,00**
KARNOV'S REVENGE	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SOCCER BRAWL	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00	LE ROI LION	169,00
ALLEWAY	149,00	MARIO ET YOSHI	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MARIO LAND	169,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	MARIO LAND 2	199,00
BUGS BUNNY	169,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BUST A MOVE 2	179,00	MONOPOLY	229,00
BUST A MOVE 3	199,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
CASPER	149,00	NBA JAM	99,00
CASTELVANIA	**199,00**	NBA JAM/COULEUR	199,00
COUPE DU MONDE	**199,00**	POP UP	99,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	**POCKET BOMBERMAN(COULEUR)**	**169,00**
DAFFY DUCK	199,00	**QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)**	**249,00**
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DISNEY MULAN	229,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DR MARIO	129,00	TAMAGOSHI	199,00
DUCK TALES	169,00	TARZAN	129,00
FERRARI	129,00	TETRIS	199,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TRACK N FIELD	169,00
GODZILLA	229,00	**TUROK**	**149,00**
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	**169,00**	V RALLY	229,00
HERCULE	199,00	WARIO LAND	199,00
INDIANA JHONES	169,00	WARIO LAND 2	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF WARZONE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	ZELDA	149,00
JURASSIK PARK 2	**199,00**		
KILLER INSTINCT	169,00		
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00
STORY OF MARY	249,00

Néo Géo

CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À **49 F**

TENNIS	249,00
PUZZLE	249,00
NEO GEO CUP FOOT	249,00
SAMOURAI SHADOWN	299,00
CHERY MASTER	249,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

BUSHIDO BLADE 2	**299,00**
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
RIDGE RACER 4	**399,00**
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	149,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	369,00
ATLANTIS	349,00
ASTEROID	299,00
AZUR DREAMS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
C3 RACING	349,00
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CENTIPEDE 2000	349,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
FIFA 98	199,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	249,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 98	359,00
GHOST IN THE SHELL	349,00
GRAN TOURISMO	299,00
GUY ROUX MANAGER	369,00
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HUGO	349,00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH	249,00
SUPER CROSS	329,00
KKND 2	349,00
KENSEI SACRED FIRST	**KNOCK OUT RINGS** **369,00**
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	349,00
LE 5E ELEMENT	349,00
LIBERO GRANDE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349,00
LIVE WIRE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NAGANO	199,00
NASCAR 99	349,00
NBA 99	369,00
NHL 99	369,00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	369,00
POCKET FIGHTER	299,00
PREMIER MANAGER 98	349,00
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PAINT BLANK +GUN	**549,00**
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROGUE TRIP	349,00
SCARS	369,00
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
SUPER PANG COLLECTION	299,00
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	369,00
TEKKEN 3	**399,00**
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	199,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249,00
V2000	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
WILD 9	349,00
WILD ARMS	299,00
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00

- VOLANT ACT LABS avec cart. PSX 790,00
- 2 MANETTES SANS FILS 299,00
- PACK DE VIBRATION 99,00
- SOURIS 149,00
- ACTION REPLAY (VF) 349,00
- CABLE DE LIAISON 99,00
- MANETTE 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- RALLONGE MANETTE 69,00
- MEMORY CARD 69,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 169,00
- PRISE PERITEL RGB 99,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 199,00
- GAME BOOSTER 399,00
- **MANETTE DUAL SHOCK 199,00**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	149,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	169,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COURIER CRISIS	129,00
CRASH BANDICOT	149,00
CROC	169,00
DEAD TRAP DUNGEON	169,00
DESCENT 2	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FANTASTIC FOUR	149,00
FORMULA ONE 97	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	149,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
HI OCTANE	99,00
INDEPENDANCE DAY	169,00
IRON AND BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
J. MADDEN 98	149,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	99,00
MARVEL SUPER HEROES	149,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	129,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PORSHE CHALLENGE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	169,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUP	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
SYNDICATE WARS	199,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
X MEN	149,00

SATURN

JEUX JAP

FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
KING OF FIGHTER COLLECTION	399,00
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	469,00
RADIAN SILVER	349,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCE 3	399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	299,00
BURNING RANGERS	**299,00**
DEEP FEAR	**299,00**
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JURASSIC PARK : LOST WORLD	149,00
PANZER DRAGON SAGA	**299,00**
RIVEN	**299,00**
RESIDENT EVIL	299,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	199,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

Jeu neuf SATURN
PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR 1)
- DEFCON 5
- DISCWORLD 2
- DOOM
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TILT
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- MEMORY CARD 8 MEG 199 F

DREAMCAST

CONSOLE + PERITEL + ALIM 220V **2990 F**

BLUE STINGER	449,00	VIRTUA FIGHTER 3	449,00
EVOLUTION	449,00	SEGA RALLY 2	449,00
CLIMAX LANDERS	449,00	SENGOKU TURBO	449,00
GODZILLA	449,00	TETRIES 4D	449,00
INCOMMING	449,00	**MANETTE**	**299,00**
JULY	449,00	**VMS**	**299,00**
PEN PEN TRIATHALON	449,00	**JOYSTICK**	**590,00**
SONIC ADVENTURE	449,00	**VOLANT**	**590,00**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 **790 F**

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
CHOPPER ATTACK	449,00
DIDDY KONG RACING	369,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	**429,00**
F1 POLE POSITION	249,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	499,00
F ZEROX	369,00
GEX 2	449,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GT 64	399,00
HEXEN	199,00
ISS 98	399,00
ISS 64	349,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	349,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	349,00
NASCAR 99	449,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	**449,00**
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
RAKUGA KIDS	449,00
SCARS	399,00
SILICON VALLEY	399,00
STARSHOT	399,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	**449,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TOP GEAR OVERDRIVE	399,00
TONIC TROUBLE	429,00
TUROK	199,00
TUROK 2	**399,00**
V RALLY 99	**399,00**
WAVE RACE 64	399,00
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	399,00
YOSHIES STORY	399,00
VIRTUAL POOL	**449,00**
WOW REVENGE	**399,00**
WIPE OUT 64	**399,00**
ZELDA	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	99 F	ACTION REPLAY	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	SHOCK WAVE	299 F
RALLONGE MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MEMORY CARD	69 F	PACK D'EXTENSION	
MEMORY CARD 4X	129 F	MEMOIRE	199 F

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE (2,23 F/mn)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

C+ 01/99

La Saturn est morte, vive

Après les déboires de la Saturn, Sega se devait de réagir face à une concurrence toujours plus forte. Pour contrer la Playstation et la Nintendo 64, le constructeur dispose à présent d'une machine plus puissante et intégrant les toutes dernières technologies. Dernière chance de survie de Sega dans le monde des consoles et ultime occasion de redorer son blason, la Dreamcast est disponible depuis le 27 novembre au Japon.

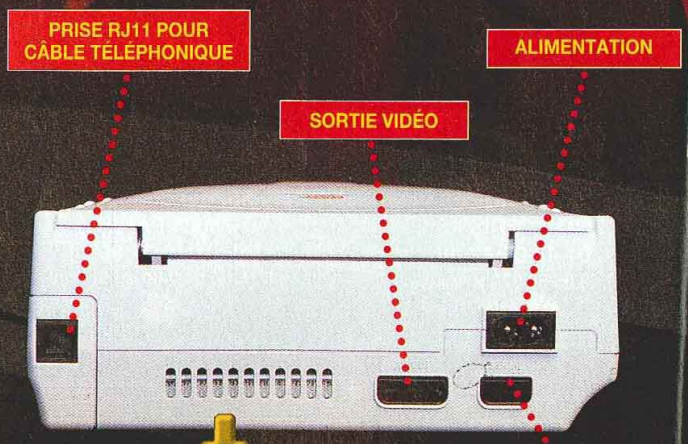
La campagne de publicité qui a précédé la sortie de la nouvelle console de Sega a été l'une des plus surprenantes et des plus coûteuses que la firme japonaise ait jamais réalisées.
Pas moins de 100 millions de dollars ont été déboursés uniquement pour l'archipel nippon. Après le revers de la Saturn, il fallait que Sega marque le coup et rehausse son image de marque. Pour cette nouvelle console, le père de Sonic s'est donc allié à de grands constructeurs afin de proposer aux joueurs la meilleure machine possible. De son alliance avec les géants Hitachi, Nec, Microsoft et Yamaha est née la Dreamcast.

Une véritable bête de course

Chacun des partenaires a apporté son savoir-faire et le meilleur de sa technologie. Nec fabrique le processeur graphique Power VR de seconde génération ; Yamaha s'occupe du lecteur de CD-Rom et de la puce sonore ; et Microsoft, en collaboration avec Sega, s'est chargé du système d'exploitation de la console. Quant à Hitachi, c'est à lui qu'est revenue la lourde tâche de fabriquer le processeur central de la console : 64 bits, 200 MHz... une véritable bête de course (voir tableau des caractéristiques techniques).

La première chose marquante quand on prend la Dreamcast en main est sa petite taille ; la console ne mesure en effet que 19 cm par 19,5 pour 7,8 cm d'épaisseur. Preuve, s'il en fallait une, que la puissance d'une machine ne se juge pas à ses dimensions. Son poids en revanche est assez conséquent : un peu plus de 2 kg.
Sa couleur grise, plus claire que celle de la Playstation, lui donne une apparence très sobre, d'autant que seul le logo Dreamcast (en spirale) est visible sur la trappe du lecteur de CD-Rom.
Sur la face supérieure de la console, deux boutons (Power sur la gauche, Open sur la droite), pas d'excès, et pas de touche Reset puisque celui-ci s'effectue par l'intermédiaire de la manette, dans la plus pure tradition Sega. Enfin, une diode de couleur orange indique la mise sous tension ou la veille.
Sur la face avant, à l'instar de la Nintendo 64, quatre emplacements pour manettes sont prévus. On y découvre le logo Sega, ainsi que celui de Windows CE.
La face arrière de la console laisse apparaître trois connexions possibles : une prise vidéo (au format Cinch, fournie avec la console – une prise S-Vidéo est disponible sur le modèle japonais) ; une prise série pour relier plusieurs consoles entre elles et une prise femelle de type RJ11 pour relier la Dreamcats à la prise téléphonique (le câble est fourni). Enfin, pour faire fonctionner une console nipponne, rien ne vaut une bonne alimentation 110 V. Le modem extractible se trouve lui sur la face droite de la console, connecté au port de communication.

La console avec tous les jeux disponibles à sa sortie au Japon



Face arrière de la Dreamcast

Une prise en main agréable

Les manettes existent en différents coloris : gris, orange, bleu, jaune et rouge. Celle fournie avec la console est blanche. On trouve sur sa face supérieure 5 boutons (A, B, X, Y et Start), ...

EN DANS
Le logiciel
connecter
japonais et
Or, tout co
de ses envi
Attention,
moins que

Dre

L'écra
quand on all

Allez s
de bouche et
le français.

vive la Dreamcast !

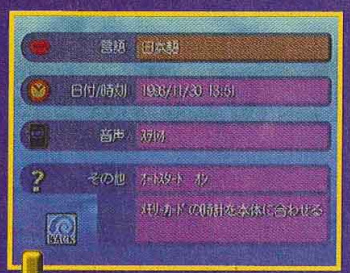
Difficile de saisir les paramètres de connexion au provider : le logiciel Dream Passport est en japonais.

Dream Passport

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Le logiciel Dream Passport permettant de connecter le modem est entièrement en japonais et complètement imbitable pour la plupart d'entre nous.
Or, tout comme avec la Saturn, il est possible de configurer la console en fonction de ses envies. Ainsi, il est tout à fait possible de disposer de textes en français ! Attention, cela ne signifie pas pour autant que les jeux seront en français, mais au moins que les menus de configuration (heure, date, écoute de CD audio...) deviendront compréhensibles.

L'écran de présentation s'affiche quand on allume la console...



Le menu est très austère et tout en japonais. Changeons tout cela !

Allez sur l'icône en forme de bouche et validez. Choisissez le français.

Et voilà, le tour est joué ! Les options sont désormais beaucoup plus claires.

La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

... un pad analogique et une croix directionnelle classique. Pour la première fois chez Sega, une manette est équipée de boutons de couleur, grandement inspirés de ceux de la Super Nintendo – pour la petite histoire, il semblerait que Nintendo ait intenté un procès à Sega. Autre nouveauté, et cette fois-ci plus intéressante pour les joueurs, on trouve sur la face arrière de la manette, deux boutons analogiques L et R. Mais pour l'instant, il est difficile de savoir pour quels types de jeux ils seront optimisés.
La prise en main est agréable, et, autre innovation, il est possible de jouer au pad analogique, tout en ayant accès aux deux boutons L et R (ce qui est impossible sur la manette Nintendo 64).

Une miniconsole : la Visual Memory

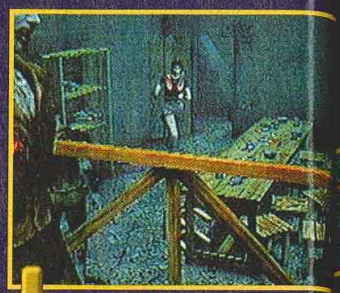
Deux emplacements sont aussi prévus sur la face arrière pour les cartes mémoire. Ces dernières, autonomes et indépendantes, sont appelées VM (pour Visual Memory) et disposent d'un écran à cristaux liquides, monochrome et de faible résolution (48 x 32 pixels). Miniconsole à part entière, la VM ne pèse que 45 grammes !
La Dreamcast ne disposant pas de mémoire interne (tout comme la Playstation), la VM devient dès lors un accessoire indispensable pour sauvegarder les parties. Notez que l'on peut imbriquer deux VM ensemble afin d'échanger des sauvegardes entre joueurs, le tout, bien évidemment, sans se connecter sur la Dreamcast.
Mais l'atout de la Dreamcast réside incontestablement dans sa technologie. Le microprocesseur, fabriqué par Hitachi, est cadencé à 200 MHz et surclasse de loin tout ce qui se fait actuellement dans le monde des consoles de jeu. Epaulés par une carte graphique PowerVR de seconde génération de 128 bits, les jeux bénéficient d'un sacré lifting et proposent des graphismes d'une qualité encore inédite à ce jour.
A l'instar de la Nintendo 64, les jeux ne sont plus pixélisés et affichent un effet de flou à l'approche d'un polygone. Cette technologie, appelée lissage de texture, se démarque cependant de celle de la Nintendo 64. En effet, grâce à la mémoire vidéo de 8 Mo, les jeux tournent systématiquement en 640 x 480 pixels (l'équivalent de la haute-résolution de la N64 équipée du Ram Pac). Des réalisations d'une finesse encore plus grande devraient bientôt voir le jour.

Bill Gates en prime

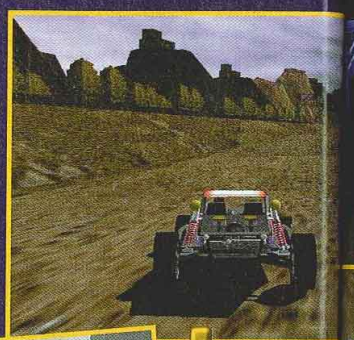
Le système d'exploitation de la Dreamcast, un Windows CE 2.0 Custom développé en étroite coopération avec Microsoft, est très proche de celui des PC actuels. Bonne nouvelle pour les joueurs ! Les jeux du monde PC vont pouvoir ainsi être portés très rapidement sur Dreamcast. On parle d'une petite quinzaine de jours pour ...

LES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Le jour de son lancement au Japon, le 27 novembre dernier, la Dreamcast disposait de quatre jeux : Godzilla Generation, Penpen Trilcelon, July et Virtua Fighter 3 tb. Voici une liste non exhaustive des jeux à venir ainsi que leur date de sortie annoncée (sous réserve de modifications de l'éditeur).

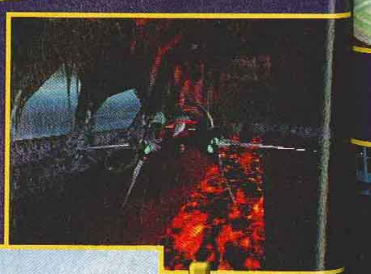


Bio Hazard 3 (Capcom, avril 1999)



Buggy Heat (CRI, mars 1999)

Climax Landers (Climax, début 1999)



Geist Force (Sega, disponible)

Sega Rally 2 (Sega, janvier 1999)

Blue Sti (Climax, dispo

Carrie (Jaleco, été

Grandia 2 début 1999)

st !

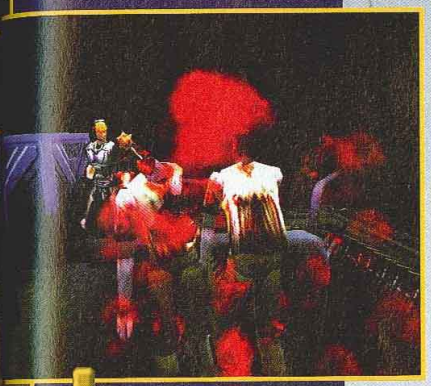
Buggy
at (CRI,
rs 1999)

Climax
Landers
Climax,
début 1999)

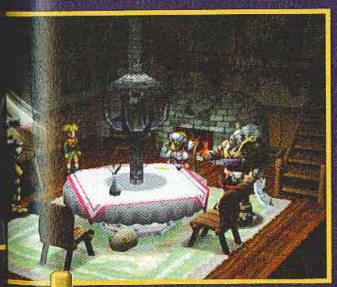
Geist
ce (Sega,
onible)

Sega Rally 2
(Sega, janvier
999)

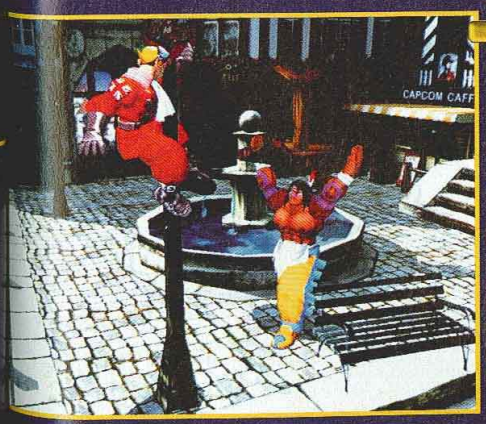
Blue Stinger
(Climax, disponible)



Carrier
(Jaleco, été 1999)



Grandia 2 (Game Arts,
début 1999)



Power Stone
(Capcom, début 1999)

Sonic Adventures (Sega, janvier 1999)

La manette est à peine
plus petite que la console.
Sa prise en main est très agréable.

Deux emplacements sont
prévus pour la VM.
Notez à gauche et à droite les
boutons L et R analogiques.

La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

... adapter les routines principales d'un jeu développé sous PowerVR, et de deux à trois mois au maximum pour l'optimisation de la jouabilité. Ainsi, Unreal de Gt Interactive est déjà annoncé, tout comme Monaco Grand Prix d'Ubi Soft. Kalisto, autre boîte française, prévoit également d'adapter rapidement la suite de Ultimate Race Pro, sa fameuse simulation de course.

Les plus grands noms de l'édition réunis

L'engouement des éditeurs se ressent partout à travers le monde et pas uniquement au Japon. Jamais une console n'a connu un tel succès, pas même la Playstation à son lancement. A ce jour, environ 320 développeurs ont décidé de se lancer dans l'aventure Dreamcast. S'il semble logique de retrouver parmi eux, Acclaim, ASCII, Bandai, Capcom, GT Interactive, Hudson Soft, Konami, Taito et bien d'autres équipes de renom, il est toutefois plus surprenant de découvrir sur cette liste Namco et Squaresoft. Concernant la présence de Square, il faut savoir que Nintendo, qui possédait 10 % du capital de la société, a revendu récemment ses actions, et les rapports entre les anciens associés ne sont plus au beau fixe. L'éditeur subit de plus la pression de la concurrence. Ses arguments comme, la qualité des graphismes d'un Final Fantasy VII ou plus récemment VIII, ne tiennent plus face à des jeux comme Zelda (Nintendo 64) ou Climax Landers (Dreamcast), et Squaresoft a besoin d'argent. Sega semble être la solution à son problème...

La Visual Memory. Quatre boutons, dont un de veille, et une croix directionnelle. Sur la face supérieure, deux slots pour encastrer une autre VM et échanger des données.

De son côté, Namco, frère ennemi depuis toujours de Sega dans les salles d'arcade, anticipe : il a commandé à Sega 50 kits Naomi. Et pour cause ! La Naomi, version arcade de la Dreamcast, est nettement plus performante que son Système 12 et bien moins chère. Il y a fort à parier que les adaptations sur Dreamcast se feront tout naturellement et très rapidement. Namco a donc tout intérêt à rentrer à son tour dans la danse – une nouvelle qui ne va certainement pas rassurer ni faire plaisir à Sony !

LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA BÊTE

- Dimensions : 19 x 19,5 x 7,8 cm
- Poids : 2 kg
- Processeur principal : Hitachi, SH-4 Risc à 200 MHz
- 360 millions d'instructions/seconde (MIPS)
- 3 millions de polygones/seconde
- Correction de perspective
- Mip-map Filtering
- Ombrage de Gouraud
- Antialiasing
- Gestion des effets de brouillard
- Gestion des lumières et des ombres
- 16, 8 millions de couleurs
- RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)
- RAM vidéo : 8 Mo
- Puce graphique : Nec, Power VR2
- 3 millions de polygones/seconde
- Supporte Open GL et Direct 3D
- Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha
- Capacité de stockage : 1 Go (54 % de plus que les CD traditionnels)
- Chaque CD-Rom dispose de son propre système d'exploitation
- Puce sonore : Yamaha S.I.S. à 64 voix, stéréo et son 3D
- Palette d'effets sonores spéciaux

La manette et la VM, la carte mémoire à cristaux liquides.

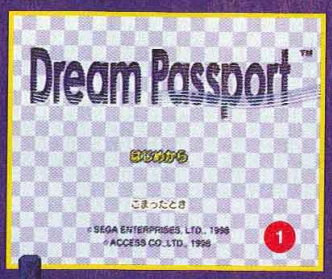
Le jeu en réseau

La mode du moment, ce sont les jeux en réseau. Alors que la Playstation proposait de relier entre elles deux consoles pour offrir des parties à deux ou quatre joueurs, la Dreamcast elle propose un standard mondial pour les parties en réseau : Internet. Le modem est vendu avec la console. C'est le grand luxe ! Sega prévoit d'ailleurs de sortir dans l'avenir d'autres modems, plus rapides et offrant une meilleure qualité. Jouer à quatre, huit ou seize ou plus encore sur un même jeu, voilà qui est vraiment nouveau dans le monde des consoles. Les Doom like y gagnent en intérêt tout comme les courses de voitures. La possibilité d'intervenir à plusieurs dans une même aventure, tel Ultima Online sur PC, n'est plus un rêve mais une question de temps...

CONNEXION

Les quelques passionnés qui ont acheté la Dreamcast dans les boutiques d'import ont certainement envie de faire fonctionner le modem interne de leur console. Nous avons demandé à notre correspondant permanent au Japon de nous expliquer comment établir la connexion. Voici donc la marche à suivre.

Date de bouclage du magazine oblige, Kagotani san nous a promis de revenir plus en détail dès le mois prochain sur le moyen de se connecter sur Internet via la Dreamcast.
Attention ! Vous ne pouvez vous connecter à Internet que si vous possédez un numéro de compte chez un provider tel que Imaginet ou Club Internet par exemple. Maintenant, au boulot !



A l'écran d'ouverture de l'application Dream Passport, appuyez sur Start.

Voici la traduction respective des quatre lignes de texte :
Ligne 1 : "Tone/Pulse"
Aujourd'hui, la plupart des téléphones fonctionnent en "Tone".
Ligne 2 : "NON, OUI, Numéro extérieur"
Les particuliers n'ont pas à remplir la case blanche et doivent choisir l'option "NON". En revanche, les professionnels désireux de se connecter à partir de leur poste de travail, doivent inscrire le numéro de l'entreprise pour sortir (généralement le 0) et choisir "OUI".
Ligne 3 : "Numéro intérieur"
Codes internationaux du Japon et de la ville de Tokyo. Inscrivez les numéros suivants : 0081 3 (00 pour l'international, 81 code du Japon et 3 code de la ville de Tokyo).
Ligne 4 : "Commandes AT"
Ne touchez pas à cette option ! Seuls les bidouilleurs du dimanche et ceux qui parlent couramment le japonais peuvent l'utiliser.

Sur cet écran, vous devez entrer vos coordonnées personnelles.
C'est entièrement facultatif, vous pouvez donc, si vous le désirez, laisser cette page comme vous l'avez trouvée au dépar.
Pour les acharnés, on passe du clavier japonais au clavier Qwerty en pressant la touche "Mode".
Bon courage !

Sur cet écran, Dream Passport vous demande de lui faire trois propositions de log-in, ou de nom de code si vous préférez. Entrez un pseudonyme quelconque (Nouille, Feignant, Niiico...). Sega va alors vérifier si d'autres personnes utilisent déjà le même pseudo.

L'écran le plus important. On y entre les adresses DNS et POP du provider. Les chiffres DNS sont une suite de 4 chiffres séparés par un point. Par exemple 192.168.1.1.
1re ligne : DNS 1
2e ligne : DNS 2
3e ligne : mail serveur
4e ligne : POP3
5e ligne : Proxy (laissez cette case vide).

Connexion au serveur Sega Japon par numéro vert. Ça dure environ 30 secondes.

Une fois la connexion établie, on vous donne une adresse Dricas.
A vous désormais de choisir votre provider et d'entrer son numéro de téléphone. Remplissez uniquement la première case. Par exemple, le numéro de téléphone d'Imaginet sur Paris est le 01 53 36 66 66 ou 01 53 36 53 36.

La Dreamcast enregistre alors tous vos renseignements en mémoire.

Ça y est, à vous l'Internet. En gros, vous avez accès aux jeux en réseau (dont Sega Rally 2), à l'email, aux "chats" (ou site de discussion en direct), à la hot-line de Sega, aux options ou aux jeux primés.

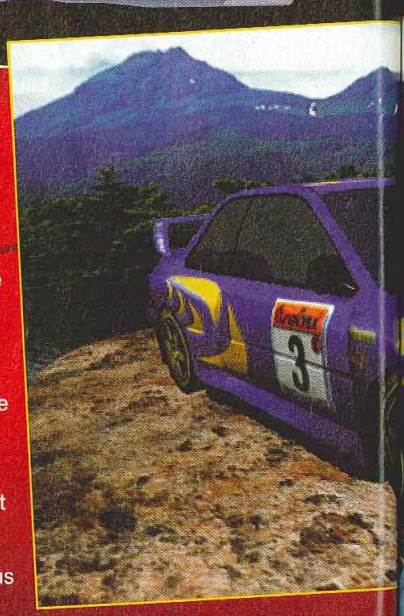
La Saturn est morte, vive la Dreamcast!

... Pour l'instant, le premier titre à offrir des possibilités de jeu en réseau n'est autre que Sega Rally 2, dont la sortie au Japon est prévue pour le 14 janvier prochain.
Au moment où nous bouclons ce numéro de Consoles+, aucun jeu fonctionnant en réseau n'est disponible. En revanche il est parfaitement possible de surfer sur le Net pour parcourir les pages Web, accéder à des zones de "chats" (forum de discussion en direct) et de recevoir ou d'émettre des mails (courriers électroniques). Il est recommandé de posséder un clavier (disponible au Japon), car inscrire des phrases avec la manette est véritablement fastidieux !
Mais il y a plus gênant pour nous autres Européens :
le Dream Passport, le logiciel d'exploitation du modem de la console, est intégralement en japonais. Difficile pour quelqu'un qui ne parle ni ne comprend un mot de cette langue, d'entrer ne serait-ce que les paramètres de connexion à votre provider ! La solution ? Reportez-vous à l'encadré "Connexion" pour utiliser le modem chez vous et surfer sur le Net.

Et en France ?

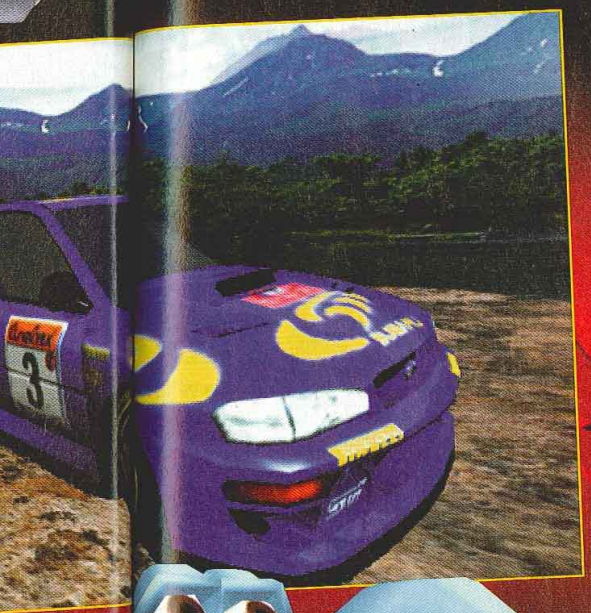
En ce qui concerne la Dreamcast destinée à l'Europe, attendue pour l'automne prochain (à prix de vente compris entre 1500 et 2000 francs), Sega France n'a toujours pas décidé si le modem serait vendu avec la console comme au Japon.
Car rappelons que, comparativement à ce qui se passe aux Etats-Unis où les communications "intra-muros" sont gratuites, le prix des communications en France est relativement élevé (de Paris à Paris par exemple, la connexion revient à 18 francs/heure en plein tarif et 10 francs/heure en tarif réduit).
Quoi qu'il en soit, la Dreamcast est avant tout une machine dédiée au jeu.
Mais avec son système d'exploitation fabriqué en collaboration avec Microsoft, sa carte PowerVR de seconde génération (bien connue des utilisateurs de PC) et son ouverture sur l'Internet, la nouvelle machine de Sega est plus proche du monde du PC que de celui des consoles.
Attendons-nous à crouler sous les titres issus du PC dès la sortie de la console aux Etats-Unis... Comptons aussi sur Sega pour adapter à tour de bras ses hits d'arcade.
Sans oublier que sa petite taille, la qualité de jeu qu'elle autorise et son extraordinaire puissance ont déjà séduit un nombre considérable de développeurs et d'éditeurs. L'ouverture à Internet en fera-t-elle une révolution à la hauteur du passage de la 2D à la 3D ? Pour l'instant, la Dreamcast apporte surtout une amélioration visuelle par rapport aux consoles 32 bits, mais il ne s'agit pas vraiment d'une révolution.
Laissons le mot de la fin au président de Sega, Shoichiro Irimajiri, : "Nous n'avons pas le droit à l'erreur".

Face avant, les quatre connexions pour les manettes.

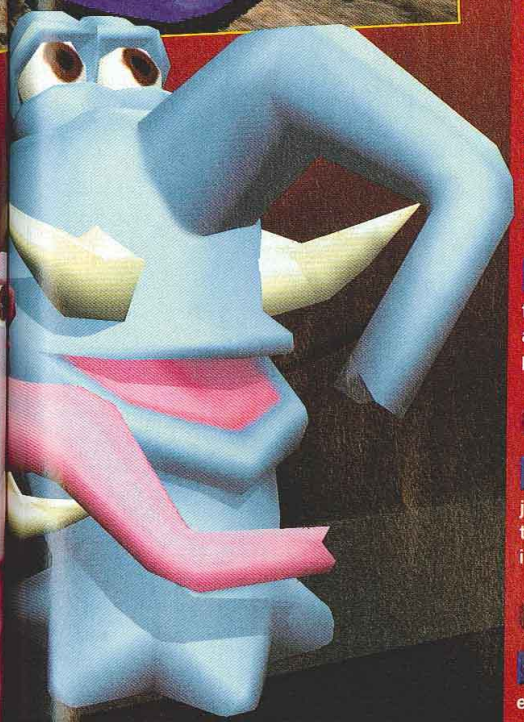


PLAYSTATION	NINTENDO 64	DREMCAST
Processeur principal : R3000 Harvard Risc. 33 MHz	Processeur principal : R4300i Risc. 93,75 MHz	Processeur principal : SH-4 Risc. 200 MHz
30 millions d'instructions/seconde	N.C.	360 millions d'instructions/seconde
500 000 polygones/seconde	N.C.	3 millions de polygones/seconde
Processeur graphique N.C.	Processeur graphique 64 bits Risc	Processeur graphique : PowerVR2 128 bits Risc
RAM : 2 Mo	RAM : 4,5 Mo	RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)
RAM Vidéo : 1 Mo	RAM Vidéo : 2 Mo, extensible à 4 Mo	RAM vidéo : 8 Mo
Son stéréo, 16 bits, 44 kHz	Son stéréo, 16 bits, 48 kHz	Son stéréo, 3D, 16 bits, 44 kHz
Lecteur CD-Rom x2	Cartouche uniquement	Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha
Capacité de stockage 650 Mo	Capacité maximale actuelle 32 Mo	Capacité de stockage 1 Go (!)

ncas!



de la 2D à la
a Dreamcast
amélioration
aux consoles
git pas
ution.
a fin au
hoichiro
ons pas



QUESTIONS/RÉPONSES

Avant d'acheter la Dreamcast dans les boutiques d'import, où le prix peut dépasser les 5000 francs (contre 1500 au Japon), il est bon de se poser quelques questions. La rédaction de Consoles+ en a retenu quelques-unes.

Q Le port communication va-t-il servir un jour à brancher une Action Replay ?

R Actuellement, dans sa version japonaise, le port communication est utilisé par le modem. Ce port, sensiblement identique à celui de la Playstation, permettra certainement à des constructeurs comme Datel de nous préparer quelque chose.

Q Quelle est la capacité de la carte mémoire ?

R La Visual Memory possède une capacité de 128 ko, autant que la carte de la Playstation. C'est peu…

Q Les jeux apparaîtront-ils en couleurs sur une télévision Pal ?

R Comme sur la Playstation et sur la Nintendo 64 japonaises, le seul moyen d'avoir des jeux en couleurs sur une télé Pal est de posséder un câble RVB. Mais il n'existe pas encore ! Pour l'instant, seuls un câble Cinch et un câble S-Vidéo sont disponibles. Il faut donc posséder une télé compatible NTSC pour pouvoir jouer en couleurs avec la Dreamcast d'import.

Q Pourra-t-on transformer la console d'import de manière à y lire des jeux américains ou français ?

R Les consoles vendues pour le moment en France dans les boutiques d'import ne font fonctionner que les jeux japonais. Il faudra attendre les sorties des consoles américaines et françaises pour savoir si la console est modifiable ou non.

Q Le fil de la manette est-il bien situé ?

R Situé trop bas à cause de l'emplacement des cartes mémoire, le fil se tord vers l'avant. Mais, l'œil avisé de Spy a remarqué un renfoncement sous la manette pour coincer le fil vers l'arrière.

Q Existe-t-il déjà un clavier qui facilite l'envoi d'email ?

R Le clavier de la Dreamcast est identique à celui de la Saturn (qui n'a jamais vu le jour en France). Mais, attention, la connectique est différente, rendant ces deux claviers incompatibles.

Q La Dreamcast est-elle une vraie 128 bits ou une fausse 64 bits ?

R La Dreamcast est une vraie… 64 bits. Par contre, son processeur graphique est un processeur 128 bits (un PowerVR 2 fabriqué par NEC), autant vous dire que les jeux sont d'une superbe qualité graphique.

Q De nouveaux pads seront-ils rapidement disponibles ?

R On peut parier que les constructeurs vont rapidement produire des nouveaux pads. Attendons quelques mois que le marché s'étoffe.

Q A quand une baisse du prix de la Dreamcast en boutiques d'import ?

R Une chose est sûre : ne vous précipitez surtout pas pour acheter votre Dreamcast en import. A cause de la rupture de stock au Japon, les prix d'import sont très élevés, allant parfois au-delà des 5000 francs ! Plus l'année avancera, plus le prix de la Dreamcast baissera. Au Japon, elle coûte l'équivalent de 1500 francs !
Les boutiques se font une bonne marge, à vous de négocier.

Q Combien pour les jeux en import ?

R Les prix des jeux Dreamcast en import, sont compris dans une fourchette allant de 500 à 600 francs environ.

Q Comment sauvegarder images, textes et sites Internet ?

R La Visual Memory servira certainement à sauvegarder vos sites Internet favoris. En ce qui concerne les images, difficile de se prononcer car leur taille varie de quelques kilo-octets à plusieurs centaines…

Q Sega va-t-il interdire l'import de Dreamcast en France comme l'a fait Nintendo avec la Nintendo 64 ?

R Bonne nouvelle, Sega France n'a pas l'intention pour l'instant d'interdire l'import de sa machine, mais ne tirons pas trop de plans sur la comète.

Q Le modem de la Dreamcast fonctionne-t-il en France ?

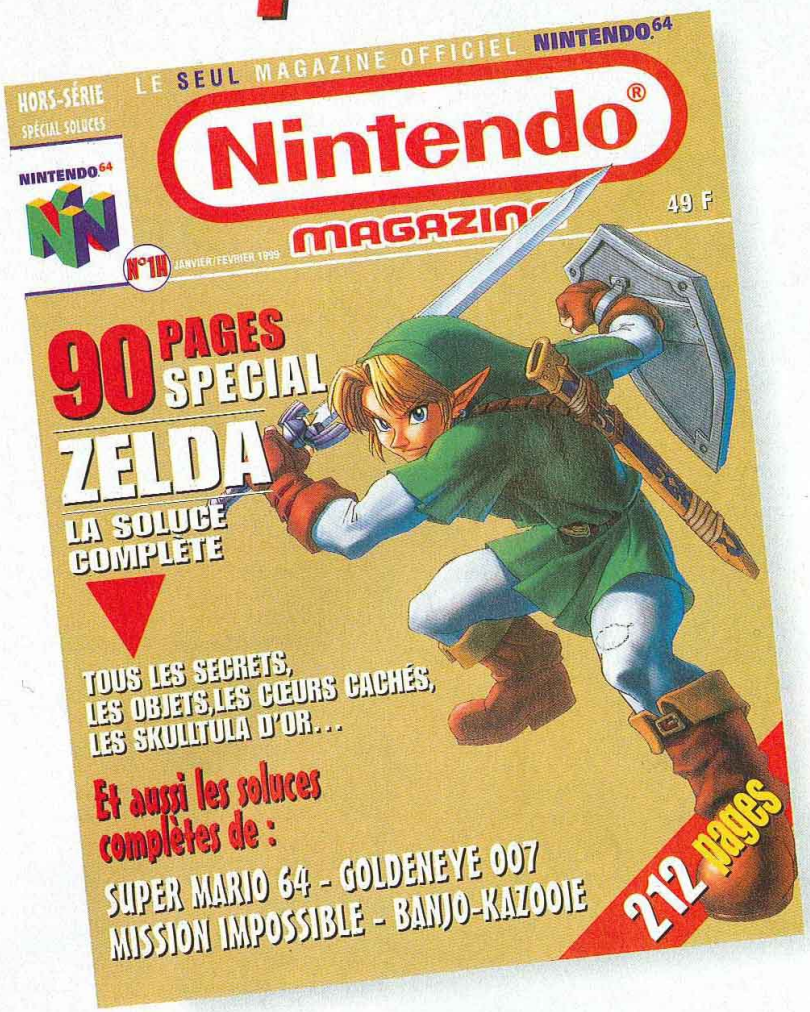
R Oui ! Notre correspondant au Japon nous a expliqué comment procéder. Jetez donc un coup d'œil à notre encadré "Connexion" pour savoir comment procéder.

Q Y a-t-il un four à micro-ondes dans la console ?

R Non, pas de four à micro-ondes. La console ne fait pas non plus les sushis, ni le café. Quant aux incorrigibles qui veulent savoir si la Playstation 2 sera mieux que la Dreamcast, nous ne pouvons rien pour eux…

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

LA soluce complète dans



Hors série spécial soluces en vente le 28 décembre

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN
27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

TEL

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

LIBERO GRANDE JAP	499 F
RTYPE DELTA JAP	499 F
LEGAIA DENSETSU RPG JAP	499 F
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	499 F
THOUSAND ARMS JAP	499 F
RIDGE RACER 4 JAP	499 F
RIDGE RACER 4 + MANETTE	699 F
THOUSAND ARMS	499 F
BIRGHEITZ JAP	499 F
FIGHTING ILLUSION K-1 98 JAP	499 F
CHOCOBO DUNGEON 2 JAP	499 F
GENSO SUIKODEN 2 JAP	499 F
VAMPIRE SAVIOR EX JAP	449 F
HARDEDGE JAP	499 F
PARASITE EVE US	395 F
LUNAR SILVER STAR STORY	TEL .
BRAVE FENCER MUSASHI US	399 F
XENOGEARS US	399 F
TALES OF PHANTASIA JAP	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA	299 F
APOCALYPSE	339 F
ATLANTIS	339 F
BUST A GROOVE	339 F
BREATH OF FIRE 3 VF	339 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	339 F
C3 RACING	339 F
COLONY WARS 2 : VENGEANCE	299 F
COOL BOARDERS 3	329 F
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD	339 F
EGYPTE	339 F
EXODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
FORMULA ONE 98	339 F
JOHN MADDEN NFL 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
MEDIEVIL	329 F
MOTOR RACER 2	339 F
NBA LIVE 99	339 F
NHL HOCKEY 99	339 F
NINJA	339 F
O.D.T	339 F
RIVAL SCHOOLS	339 F
SMALL SOLDIER	339 F
TEKKEN 3	339 F
TENCHU	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TIME CRISIS + GUN VIBRANT	299 F
TOCA TOURING CAR 2	339 F
TOMB RAIDER 3	339 F
WILD ARMS	339 F
XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
YAR. NOAH ALL STARS TENNIS	339 F

PLAYSTATION occasion

NBA JAM EXTREME	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
SLAM AND JAM 96	99 F
STRIKER 96	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
FORMULA ONE 96	99 F
AIR COMBAT	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
SOVIET STRIKE	99 F
MDK	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
COMMAND & CONQUER	99 F
V RALLY	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
ISS PRO	99 F
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
ALIEN TRILOGY	99 F
TOMB RAIDER	99 F
NBA IN THE ZONE	99 F
TIME COMMANDO	99 F
TOCA TOURING CAR	99 F
RELOADED	99 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	99 F
EXTREME SNOWBREAK	99 F
SUIKODEN	99 F
TOBAL 1	129 F
VANDAL HEARTS	129 F
CITE DES ENFANTS PERDU	129 F
NBA IN THE ZONE 2	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
WING COMMANDER 4	149 F
DUKE NUKEM	149 F
RAGE RACER	149 F
RAPID RACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
SNOWRACER 98	149 F
G POLICE	149 F
SYNDICATE WARS	149 F
ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F
DYNASTY WARRIORS	149 F
DARK FORCES	149 F
FORMULA KART	149 F
STREET FIGHTER EX	149 F
MOTO RACER	149 F
COLONY WARS	149 F
JERSEY DEVIL	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
BLOODY ROAR	149 F
TEST DRIVE 4	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
TOSHINDEN 3	149 F
INT.CHAMP. RALLY	149 F
BOUCLIERS DE QUETZACOAL	149 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	199 F
NIGHTMARE CREATURES	199 F
TOMB RAIDER 2	199 F
PITFALL 3D	199 F
FINAL FANTASY 7	199 F
FORSAKEN	199 F
TOTAL NBA 98	199 F
MEN IN BLACK	199 F
NBA LIVE 98	199 F
FIFA SOCCER 98	199 F
COUPE DU MONDE 98	199 F
NUCLEAR STRIKE	199 F
BATMAN ET ROBIN	199 F
BUSHIDO BLADE	199 F
BOMBERMAN WORLD	249 F
THEME HOSPITAL	249 F
ALUNDRA VF	249 F
RESIDENT EVIL 2	249 F
GRAN TURISMO	249 F
HEART OF DARKNESS	249 F
DEAD OR ALIVE	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

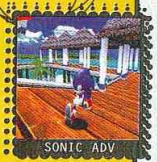
DREAMCAST

NOUVEAU

NEUF IMPORT

DREAMCAST IMPORT

CONSOLE JAP + 1 JOY 220 VLTS	TEL .
VIRTUA FIGHTER 3	TEL .
SEGA RALLY 2	TEL .
SONIC ADVENTURE	TEL .
EVOLUTION	TEL .
PEN PEN TRICELION	TEL .
E.G.G	TEL .
GODZILLA GENERATIONS	TEL .
BLUE STINGER	TEL .
INCOMING	TEL .



NINTENDO 64

NOUVEAU

JEUX EURO. ACCESSOIRES

JEUX VERSION FRANCAISE

1080 SNOWBOARDING	TEL .
BANJO & KAZOOIE	TEL .
CONKER QUEST 64	TEL .
DUKE NUKEM TIME TO KILL	TEL .
EXTREME G2	TEL .
F ZERO X VF	TEL .
F1 WORLD GRAND PRIX	TEL .
GOLDEN EYE	TEL .
ISS 98	TEL .
MISSION IMPOSSIBLE	TEL .
NBA LIVE 99	TEL .
STAR WARS ROGUE SQUADRON	TEL .
SUPERMAN	TEL .
TOP GEAR OVERDRIVE	TEL .
TUROK 2	TEL .
V RALLY 64	TEL .
WCW REVENGE	TEL .

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	149 F
WAVE RACE 64	199 F
EXTREME G	199 F
ISS PRO	199 F
F1 POLE POSITION 64	199 F
BOMBERMAN 64	199 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	199 F
MARIO KART 64	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
TUROK 64	199 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
MULTI RACING CHAMP.	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
LYLAT WARS	199 F
TOP GEAR RALLY	249 F
FIFA SOCCER 98	249 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

TESTS

21 novembre 1998, après plus de trois ans d'attente, Zelda sur N64 arrive enfin. Pour les Français, il aura fallu attendre le 12 décembre. Champagne à la rédaction, le chef est euphorique, c'est la fête chez Nintendo. Ouvrez grands vos bras (et votre porte-monnaie) pour accueillir la légende qui va révolutionner à jamais les jeux vidéo.

Chaque nouveau Zelda est un événement. A chaque fois, c'est une réussite totale, même si les intervalles entre chaque épisode sont toujours très longs – le dernier en date était celui sur Game Boy, en 1993. Ces délais s'expliquent par la légendaire recherche de la perfection de Miyamoto, l'heureux créateur des titres phares de Nintendo.

Calife à la place du calife

Nous retrouvons donc Link, la princesse Zelda et la quête des Triforces dans le royaume d'Hyrule. Le chef des forces du Mal, Ganondorf, un serviteur dévoyé du roi d'Hyrule caresse le doux rêve de trôner à sa place. Il est grand temps pour Link de partir à l'aventure, car il est l'Elu. Le Grand Arbre Deku, gardien de la forêt, lui envoie une fée protectrice, Navi, qui l'aidera tout au long de sa quête.

Une ergonomie ingénieuse...

Le mythe de Zelda peut recommencer. La première chose qui saute aux yeux quand on allume Zelda pour la première fois, ce sont les graphismes fins, colorés et détonants. On n'avait jamais vu cela ! L'effet de l'eau est hallucinant, les éclairages donnent un réel cachet aux décors et le rendu du ciel est divin. On a même du mal à déceler le moindre pixel traître dans les textures. Les persos bougent d'une façon très naturelle. Ils ont l'air de prendre vie de l'autre côté de l'écran. Chaque mouvement paraît réel. Cette impression est encore plus accentuée sur les visages très soignés des protagonistes.

Mis à part l'aspect esthétique, les ingrédients qui ont fait le succès des précédents épisodes ont été remis au goût du jour. La vie est mesurée par des cœurs, et il faudra faire preuve d'observation pour en gagner le plus possible. Fées, ocarina, musiques remixées, monstres remaniés : les puristes reconnaîtront les éléments clés de Zelda. L'action-RPG 2D a laissé place à

THE LEGEND OF ZELDA™

OCARINA OF TIME

la 3D. Pour pallier d'éventuels problèmes de maniabilité, le jeu utilise savamment un système de lock, et des caméras très bien gérées. La répartition des nombreux boutons du pad est astucieusement pensée, et leur fonction constamment indiquée à l'écran. En général, le bouton B sert à dégainer et à attaquer. Le bouton A est équivalent à un bouton "action". Enfin, les trois boutons C du bas servent à utiliser des objets.

Une jouabilité parfaite...

Désormais le côté aventure l'emporte sur l'aspect plate-forme. Link saute ou s'accroche automatiquement quand il atteint le bord d'une plate-forme. Vous ne trouverez pas des séquences "prises de tête" à l'ancienne, avec des séries de sauts. On frise la jouabilité parfaite. L'évolution du héros est basée sur la quête d'objets, et non sur le gain de points d'expérience. Par exemple, pour entrer dans le donjon, il est indispensable d'utiliser un objet spécifique pour résoudre l'énigme qui bloque le passage. En plus de la difficulté très progressive, ce système rend le jeu immédiatement accessible.
Les débutants se contenteront de finir l'aventure, les pros chercheront à en percer tous les secrets. Cette tâche risque d'être rude, car la richesse de Zelda est incomparable. Link passe par deux phases dans le jeu : il est enfant au début, puis après avoir ouvert le Temple du temps, il passe dans l'âge adulte. Plus tard, il pourra faire des voyages à travers le temps et passer d'un âge à l'autre. Les actions de Link enfant se répercutent inévitablement sur son environnement une fois adulte. Il y a un tas de choses à faire en extra : récupérer tous les cœurs, sauver les villageois infectés par le virus de l'araignée, apprendre toutes les musiques, découvrir toutes les cavernes cachées, etc. Ces mini-quêtes rallongent considérablement la durée de vie du jeu.

Fabuleux, mythique, inimaginable...

L'autre force de Zelda réside dans la multiplicité des détails, qui montre tout le soin apporté à sa conception. Par exemple, quand Link utilise une arme, il la garde bien en main. Toutes les postures sont réussies et les dialogues ne manquent pas d'humour. Le cycle du jour et de la nuit joue un rôle important dans les énigmes. La liste est longue.
Une chose est sûre, les qualités de Zelda sont très nombreuses. Le jeu est fabuleux, mythique inimaginable. La Légende de Zelda se poursuit, et consacre Miyamoto comme le créateur de jeux le plus talentueux de la planète. Espérons que le prochain ne tardera pas trop...

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Dans les maisons, quand vous appuyez sur C-haut, vous passez en vue aérienne.

AVIS OUI ! OUI ! OUI !

Je n'y croyais plus. Mais le jour béni est arrivé. Mon attente est enfin récompensée : Zelda est là ! Les précédents épisodes m'avaient laissé des séquelles irréversibles – ils avaient aussi posé les bases des jeux d'aventure qui allaient suivre. Ce volet révolutionnera à jamais le genre : une maniabilité ingénieuse, une histoire fantastique et un foisonnement de petits trucs créent une atmosphère de magie indescriptible. Tous les possesseurs de la N64 doivent se le procurer. Et même s'il faut s'acheter une N64 uniquement pour Zelda, ça vaut la peine. Non AHL, je ne te le rendrai jamais !

GIA

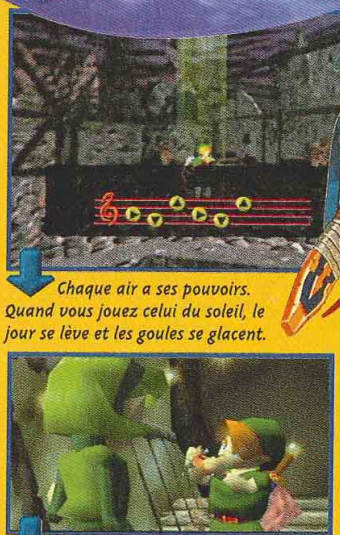
Avec une bouteille, prenez cette flamme bleue pour sauver le roi de Zora.

Le fantôme à frapper est celui qui bouge en dernier.

L'OCARINA

Cet instrument de musique occupe une place primordiale dans l'histoire. Quand Link quittera son village pour partir à l'aventure, son amie Saria lui donnera son précieux ocarina. Avec cet objet magique, Link apprendra des morceaux de musique pour les jouer à certains endroits précis. Plus tard, quand la princesse Zelda s'enfuira de son château, elle lui laissera l'Ocarina du Temps.

Une petite astuce : au moment d'entamer un air de musique, si vous sortez votre ocarina, une partition apparaît à l'écran.



Chaque air a ses pouvoirs. Quand vous jouez celui du soleil, le jour se lève et les goules se glacent.

Saria donne à Link son premier ocarina, juste avant son départ.

LE JOUR ET LA NUIT

Ce nouveau volet de Zelda inaugure un paramètre jusqu'ici inexploité dans la série. Il s'agit du cycle de la journée. Avec le temps qui passe, l'éclairage change, et si vous vous placez bien, vous pourrez même voir le soleil se coucher, laissant place à la lune. Pour connaître l'heure, il suffit de taper dans des Pierres à potins.

Il est bientôt midi.

L'après-midi est presque fini. Il est environ 18 heures. La lumière prend des teintes orangées.

Au clair de lune, tous les monstres nocturnes sortent.

Avec son énor bouclier, le jeun ressemble à une

DOOM

Link doit récupé de jet au cours q que vous puissie eu la très bonne un mode Doom- l'utilisez sans loc apparaît à l'écra GoldenEye ou Tu d'orienter son tir analogique. De c pourrez vraiment

GARE AUX BOSS !

A la fin de chaque donjon, un boss vous attend. Chacun de ces monstres a un point faible, et pour les éliminer il faudra souvent se servir d'un objet fraîchement récupéré. Observez bien leur comportement, et écoutez les conseils de Navi.

Avec son énorme bouclier, le jeune Link ressemble à une tortue.

Trouvez le point faible des ennemis pour les tuer plus facilement. Par exemple, attendez que cette araignée se retourne pour la frapper.

L'idée du couloir qui tourne est excellente. Dans chaque donjon, il y a une trouvaille lumineuse.

AVIS OH LA OUI !!!

Voilà plus de cinq ans que j'attendais ce nouvel épisode de Zelda. Depuis je nage dans le bonheur. Une fois de plus Miyamoto démontre qu'il est le plus grand ! Le Zelda nouveau est bourré de qualités : belle réalisation, jouabilité exemplaire, aventure aussi riche que variée, belle durée de vie... que demander de plus ? On s'immerge totalement dans l'action dès les premières minutes, et on n'arrive plus à quitter l'univers de Zelda. Si par malheur, vous ne deviez jouer qu'à un jeu dans l'année, il faut que ce soit à celui-là.

AHL

DOOM-LIKE

Link doit récupérer quelques armes de jet au cours de sa quête. Pour que vous puissiez viser, Nintendo a eu la très bonne idée d'incorporer un mode Doom-like. Quand vous l'utilisez sans locker, l'arme choisie apparaît à l'écran, comme dans GoldenEye ou Turok. Il suffit alors d'orienter son tir avec le stick analogique. De cette façon, vous pourrez vraiment tirer partout.

Le lance-pierre, c'est un peu artisanal, mais aussi très utile.

L'arc est sûrement l'arme la plus précise.

Le boomerang, permet de récupérer des objets éloignés.

Le petit point rouge sert de viseur pour ce grappin.

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Les blocs à déplacer font légèrement penser à Tomb Raider.

Les visages ont bénéficié d'un soin particulier.

Pour traverser les contrées, le cheval est très pratique, mais il faudra le mériter !

LOCK : LA TOUCHE MAGIQUE

L'invention géniale de Miyamoto dans ce Zelda concerne la touche Z du pad de la N64. En temps normal, cette touche Z place automatiquement la caméra derrière le héros, de manière à offrir une visibilité optimale. Cette gâchette sert aussi à locker les ennemis pendant les combats. Quand un ennemi est locké, Link se déplace toujours autour de lui. Ce système permet de frapper au bon endroit et d'esquiver efficacement les coups. En appuyant plusieurs fois sur Z, on peut sélectionner sa cible.

Quand l'ennemi est locké, le coup de Link se dirige automatiquement sur lui.

Link peut aussi sauter latéralement pour éviter les coups.

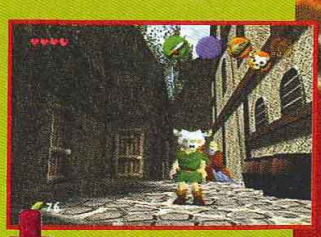
Même quand l'adversaire est en l'air, on peut l'atteindre avec les armes de jet.

LE MASQUE DE LINK

Comme Zorro, Link peut porter des masques, mais seulement quand il est tout petit. Cela lui permet de se faire un peu d'argent. La boutique les lui loue, et il peut les revendre en prenant une petite marge. A chaque vente réussie, il peut en louer un autre. Ces masques ont des pouvoirs étranges ; par exemple, le masque de Vérité permet de communiquer avec les statues de pierre.

La boutique vous loue des masques bien étranges. Quand vous en avez revendu un, vous avez le droit d'en acheter un autre.

Un des gardes du village de Kokorico vous achètera votre premier masque. Au passage, vous avez fait 5 rupees de profit.



Ils donnent à Link un air idiot, mais ces masques ont certains pouvoirs cachés.

AVIS OUI !

Les jeux conçus par Miyamoto sont une valeur sûre. Zelda s'est fait plus qu'attendre. Mais il est là, au-delà de mes plus folles espérances. La légende revient. Maniabilité parfaite, orientation du joueur novice et difficulté progressive riment avec graphismes époustouflants et, surtout, idées géniales. Comme, les secrets à découvrir avec l'aide du Kit Vibration ou encore la chevauchée d'un cheval. Zelda c'est le jeu d'aventure parfait, la perle vidéoludique du siècle.

SWITCH

Dans le village, parlez à tout le monde pour glaner le plus d'informations possible.

KIT VIBRATION

Zelda sur N64 exploite parfaitement cet accessoire vibrant. D'abord, la gestion des chocs et des tremblements correspond aux actions du héros et répercutent aussi bien le claquement d'une porte, le choc d'un coup que le galop d'un cheval. Les sensations sont vraiment marrantes ! De plus, si vous récupérez un objet spécial, dès que vous approchez d'un secret, le Kit Vibration se met à trembler violemment, vous prévenant de sa proximité ! Le seul inconvénient, c'est qu'il faut se procurer l'accessoire en question...

Link a été élevé chez les Kokoricos, mais c'est un Hylian. Ce qui explique sa différence de taille, par rapport à ses anciens amis.

Le royaume d'Hyrule regorge de contrées énigmatiques. Vous aurez accès à la carte dans votre menu.

CAMÉRA

Le système de caméra est assez ingénieux. D'abord, elle se place toujours correctement par rapport à l'action. Ensuite, on peut la placer comme on veut avec les boutons Z et C-haut (sauf rares exceptions).

Quand vous appuyez sur la touche Z, la caméra se place juste derrière le héros.

Quand vous appuyez sur la touche C-haut, vous passez en vue subjective. Vous pouvez alors scruter tous les coins du décor.

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

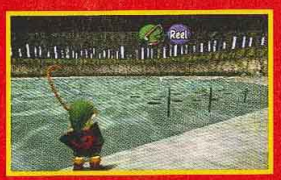
JEUX D'ADRESSE

A côté des boutiques traditionnelles, comme celle du marchand de potions ou l'armurerie, vous trouverez des salles de jeu. Si vous gagnez, vous serez récompensé selon votre performance.

L'effet de l'eau est bluffant, encore plus beau que dans Wave Race 64.

LA PÊCHE AU GROS

Au lac d'Hylia, allez faire un tour dans la petite boutique au bord de l'eau. Moyennant 20 rupees, vous pourrez vous adonner au plaisir de la pêche. Armé d'une canne, vous balancez l'appât dans le lac en lockant le poisson. Dès qu'il est accroché, vous tirez sur la canne et rembobinez votre fil. C'est amusant, et ça peut rapporter gros.



Pour rejoindre la
faire repérer par

DE LA TENDRE ENFANCE À L'ÂGE L'ADULTE

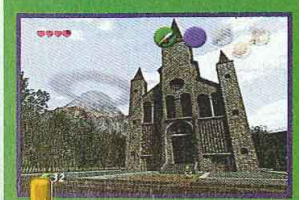
Au cours de l'aventure, le héros connaîtra deux phases de développement. Il commence d'abord sous l'apparence d'un petit garçon kokiri. Son but est alors d'ouvrir la porte du Temple en réunissant les trois pierres sacrées. Cela le mène sur le chemin des Triforces, dont la reconstitution stoppera l'expansion du Mal. Ensuite, Link se retrouve enfermé pendant sept années et ressort sous l'apparence d'un jeune adolescent. Beaucoup de choses ont changé et c'est un peu la deuxième quête du héros qui débute.

Comme dans Zelda sur Snes, si vous attaquez les poules, elles riposteront !

Link enfant, mignon et craquant. Grâce à sa petite taille, il peut se faufiler partout, et voleter en portant un poulet !

Après que l'épée a été retirée de sa stèle, l'esprit de Link se retrouve enfermé pendant sept ans. Réfléchissez bien avant de le faire...

Link à l'âge adulte, séduisant et bien bâti. Il est devenu beaucoup plus fort et peut utiliser de nouvelles armes.



Le Temple pendant l'enfance de Link est en bon état. Ici il est éclairé d'un rayon de soleil.

Le Temple après sept ans de réflexion semble en piteux état : les forces du Mal règnent.

Le responsable de tous les malheurs d'Hyrule : Ganondorf.

Le petit Li
magiques dans le
grand, il les retro
de plates-formes

Scrutez bi
On peut grimper
les briques et les

Un détail amusant : quand Link grimpe à une échelle, il place bien ses pieds sur chaque barreau.

Pour rejoindre la princesse, Link doit se faufiler et ne pas se faire repérer par les gardes (comme dans Metal Gear Solid).

Le peuple des Zoras vit dans l'eau. Ce qui explique leur morphologie très... aquatique.

HELP !

SECRETS ET ITEMS

Voici quelques petits trucs qui vous aideront au cours de la quête. Certains ne sont pas évidents, mais ils ne sont pas indispensables pour finir le jeu. Ce sont juste des items supplémentaires afin de faciliter l'aventure.

Ces Pierres de potins vous donnent l'heure. Si vous jouez la musique de la princesse Zelda devant elles, une petite fée apparaît, vous redonnant toute votre énergie.

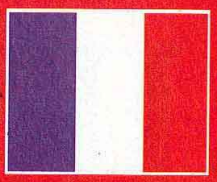
Le petit Link plante des graines magiques dans les pots. Devenu grand, il les retrouve sous forme de plates-formes mouvantes.

Quand vous découvrez une fontaine de la reine des fées, jouez l'air de la princesse Zelda : vous gagnerez une magie.

Scrutez bien les murs. On peut grimper sur le lierre, les briques et les branches.

Suivez les conseils du hibou, ils vous mettront sur la bonne voie. De même, quand Navi vous met en garde, ne prenez pas ce qu'elle dit à la légère.

Dans le cimetière de Kokorico, les tombes cachent des secrets. Déplacez les pierres pour les découvrir.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : PARFAIT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : FÉERIQUES !

PRESENTATION 94%
L'intro, avec Link à cheval, est planante. Les menus sont clairs et simples.

GRAPHISMES 98%
La N64 crache ses tripes. Jamais on n'aurait cru cela possible.

ANIMATION 95%
Rien à redire. Pas de ralentissements, pas de bugs 3D, aucun défaut d'animation.

MUSIQUE 91%
Les vieux ftèmes remixés vous arracheront des larmes.

BRUITAGES 95%
Les cris de Link et les avertissements de Navi sont excellents.

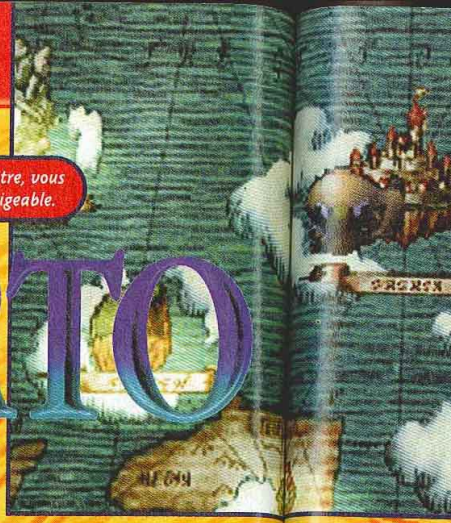
DUREE DE VIE 97%
Le jeu est assez long, et les multiples petites quêtes le rallongent encore.

JOUABILITE 98%
Maniabilité exceptionnelle. De tout petits problèmes de caméra.

INTERET 100%

La note ultime pour le meilleur jeu du siècle. Rien à redire. Chapeau bas.

TAIL CONCERTO

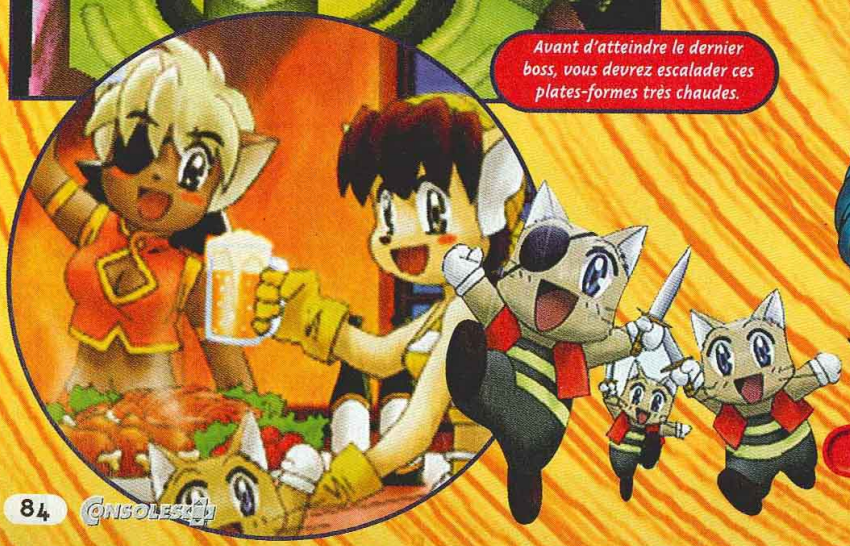


Pour passer d'une île à l'autre, vous voyagerez à bord d'un dirigeable.

Après une sortie japonaise très discrète il y a quelques mois, Tail Concerto débarque à la surprise générale en France. Un bon jeu signé Bandai, c'est une grande nouvelle.

C'est la panique, les Chats noirs ont foutu le bordel ! Ces petits chenapans sabotent tout sur leur passage, et causent bien des ennuis aux habitants. Derrière ces lascars se cache un méchant gros chat, qui ambitionne de conquérir le monde. Pour parvenir à ses fins, il veut réveiller un monstre de pierre, en réunissant cinq cristaux magiques. Waffle (que vous incarnez), le policier du coin, a donc pour mission de mettre hors d'état de nuire la bande des Chats noirs, malgré l'affection qu'il porte à leur chef Alicia (non, pas Alichat). Dans l'exercice de ses fonctions, Waffle conduit une espèce de mécha aux bras longs, un peu obsolète par rapport aux robots de Macross, mais très efficace et très robuste. Pour voyager entre les îles composant son monde, il se déplace en dirigeable. Au cours de sa mission, il devra sauver la princesse et remettre Alicia dans le droit chemin. Dans le jeu, les combats sont plutôt bon enfant : Waffle peut balancer des bulles pour blesser les boss et emprisonner les chatons. Il n'y a pas de violence brute, pas de sang, pas de blessure, juste des adversaires qui tombent KO ou des machines qui explosent. Avec des graphismes mignons, des minois délicats et des bruitages délirants, les fans de mangas craqueront facilement pour Tail Concerto. C'est "kawaii" ! D'ailleurs, le jeu vous propose de collectionner des photos, tel un bon "otaku". Des petites caisses rouges ornées d'étoiles sont disséminées dans les décors, chacune contenant un morceau de photo. Pour les contempler, il suffit de feuilleter l'album qui se trouve chez Waffle. En fin de compte, Tail Concerto apporte à la Playstation une réelle fraîcheur, pour ceux qui en ont marre des jeux gores ou trop sérieux.

Avant d'atteindre le dernier boss, vous devrez escalader ces plates-formes très chaudes.



Waffle aura l'occasion de tester une fusée dorsale pour atteindre des îles minuscules.

AVIS OUI !

Quand ce jeu était sorti en japonais, je m'étais ruée dessus, pour ne plus m'en défaire. Tail Concerto est unique sur Playstation. Il est franchement gnan-gnan et culcul-la-praline, mais tellement mignon ! J'ai complètement craqué. Avec son ambiance manga, il s'approche de la ludothèque de la Saturn. Même s'il est très court et très facile, il vous enchantera et vous arrachera souvent des petits sourires, surtout quand vous essaierez d'attraper les chatons en leur courant après...

GIA

AVIS O

Tail Concer
graphismes

PANDA

LA TRADUCTION

Adapter Tail Concerto était un pari difficile. Pour les dessins animés, Bandai a choisi de sous-titrer les dialogues. On peut donc entendre les chansons et les répliques originales. Par contre, les scènes cinématiques en 3D polygonée restent muettes dans la version française : il n'y a que du texte qui défile. A l'origine, les persos parlaient en japonais avec des bulles. Enfin, malgré ce petit défaut, ce choix est convaincant, et la traduction tient la route.

Les dessins animés sont sous-titrés.

Les voix ont été supprimées. Les dialogues n'apparaissent que sous forme de textes écrits.

Cette tête de chat reviendra souvent, équipée tour à tour de marteaux, haut-parleurs, bombes, missiles ou perceuses.

Courir après ces garnements est un sport bien fatigant qui rappelle certains animés.

ALBUM PHOTOS

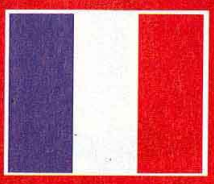
Quand vous récupérez des caisses rouges étoilées, n'oubliez pas de parcourir votre album pour voir les photos reconstituées. Ce sont des illustrations très jolies des personnages du jeu. Les récolter toutes n'apporte pas de bonus, mais juste le plaisir de les "zyeuter".

Les cases se rempliront petit à petit.

AVIS OUI, MAIS...

Tail Concerto m'a tout de suite séduit par ses graphismes très mignons dans le style manga. Les aventures de ces vilains chats sont trop marrantes. En plus, la traduction a l'air plutôt soignée. Le jeu est fort bien réalisé, maniable, fun, beau... En fait, la seule ombre au tableau est qu'on le finit en six heures. Cela dit, pour ma part, je préfère m'amuser comme un fou pendant six heures, plutôt que de galérer des nuits sur un jeu moyen. Essayez de le trouver en promo, car il mérite d'être joué.

PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : BANDAI
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRÈS PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION 94%

Les nombreux dessins animés et les transitions en 3D sont de qualité.

GRAPHISMES 90%

Les décors sont colorés et détaillés. La modélisation des persos est exceptionnelle.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissements, même quand il y a plein de chatons à l'écran.

MUSIQUE 89%

Fidèle à l'esprit des mangas. Les voix ont été conservées.

BRUITAGES 95%

On retrouve ceux de la version japonaise, mignons comme tout.

DUREE DE VIE 70%

Une dizaine d'heures pour un joueur confirmé, malgré des passages très chauds.

JOUABILITE 93%

Au pad analogique, le perso répond à l'instinct. Bonne gestion des caméras.

INTERET 89%

L'esprit de Tail Concerto se détache des autres RPG, grâce à des héros mignons et à une intrigue délirante. Les fans d'animés japonais adoreront.

WILD ARMS

Enfin ! Deux ans après sa sortie japonaise, il était temps que Sony traduise Wild Arms. Certes, ce n'était pas une mince affaire, mais ce délai incongru n'empêchera pas cet exceptionnel RPG de faire un carton.

Au cours de l'aventure, Cecilia devra faire un faux mariage pour rendre service au capitaine du bateau.

Une petite halte à cette carriole pour changer de nom contre une modique somme ?

Les magies de Zack se déclinent souvent autour de son épée.

Avec l'avion et le robot, vous pourrez atteindre tous les endroits de la carte.

Certains monstres sont presque inoffensifs, malgré leur taille imposante.

A l'origine, Wild Arms était sorti bien avant Final Fantasy VII. En France, ce sera le contraire. Dans ce magnifique RPG, vous incarnez trois personnages : Cecilia, Rudy et Zack (sur les photos, c'est Gia, Chouby et Pandou). Cecilia est une apprentie magicienne et une princesse qui ne veut plus l'être. Rudy appartient à une race disparue. Cet orphelin est l'une des rares personnes capables d'utiliser une arme à feu. Enfin, Zack, accompagné de son fidèle hamster bleu, gagne sa vie comme chasseur de primes. Ces trois héros vont se réunir et joindre leurs forces pour sauver les Gardiens de leur monde. Ils commencent leur aventure d'abord séparément, puis, une fois leur "initiation" terminée, ils se retrouveront à Filgaia. Les combats ne prennent pas en compte la durée, mais seulement les tours. Les adversaires lancent leur attaque, et elles sont exécutées l'une après l'autre en fonction de leur rapidité. Ces phases paraissent aujourd'hui un peu désuètes en raison de la 3D hésitante et des gros polygones qui font office de personnages. Un défaut bien pardonnable vu l'âge canonique du titre. Les tactiques à adopter, surtout contre les gros boss, sont très différentes de celles de Final Fantasy VII. Ici, on a le temps de réfléchir et de construire ses attaques. Finalement, Wild Arms n'a rien de révolutionnaire. Les graphismes sont assez fins et restent dans la tradition des vieux RPG sur 16 bits. En fait, on retrouve les meilleurs ingrédients du genre, mais cette fois-ci sur Playstation. Certaines énigmes sont franchement coton, et elles donneront du fil à retordre même aux meilleurs. Si vous voulez tout finir, en récupérant l'Etoile du Shériff, préparez-vous à en baver.

AVIS OUI !

Après l'avoir fini en japonais et en américain, voir enfin Wild Arms en français m'a rappelé de grands moments. Ce titre est à mon avis l'un des meilleurs RPG de la Playstation, même à ce jour. Les persos sont attachants. L'histoire est chargée d'émotion. Les musiques apaisent les oreilles. Bref, ce jeu est un méga-hit à acheter absolument, même après l'ouragan Final Fantasy VII. A la rédac, l'avis est unanime. Entre Spy, le Panda, Cheub et moi, on ne compte plus les amoureux de Cecilia, Rudy et de Zack.

GIA

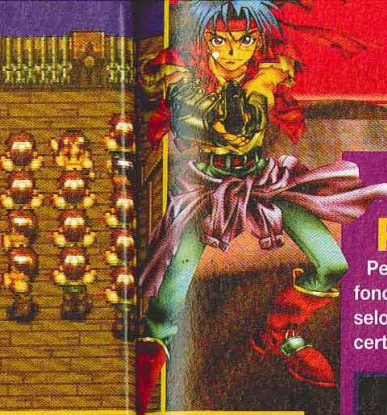
LES GARDIENS À LA RESCOUSSE

Pendant les combats, vous pouvez appeler les Gardiens à l'aide. En fonction de la rune équipée, votre protecteur sera différent. Bien sûr, selon le boss en face, il sera plus ou moins efficace. Mais, attention ! certains Gardiens peuvent redonner de l'énergie à l'ennemi.

rriole pour dique somme ?

se tour

on et le robot, z atteindre tous ts de la carte.



Le dernier château se trouve dans ce lagon perdu au milieu de l'océan.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MEDIAVISION
- Éditeur : SCEE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 93%

Un dessin animé sublime, sur une musique western. Laissez-vous bercer.

GRAPHISMES 85%

Malgré quelques finesses dans le décor, ils font penser aux jeux 16 bits.

ANIMATION 93%

Pas de ralentissement et des chargements ultra courts. Du super boulot !

MUSIQUE 98%

EXTRAORDINAIRE ! Des sons western alternent avec des mélodies émouvantes.

BRUITAGES 85%

Peu nombreux, mais bien choisis, surtout lors des grosses magies.

DUREE DE VIE 93%

Wild Arms est très riche et vous tiendra en haleine de longues semaines.

JOUABILITE 96%

Les menus et les déplacements sont très clairs. L'interface est vite compréhensible.

INTERET 94%

Un des meilleurs RPG de la Playstation. Avec un énorme d'intérêt et un scénario captivant, Wild Arms est à jouer absolument.

AVIS OUI !

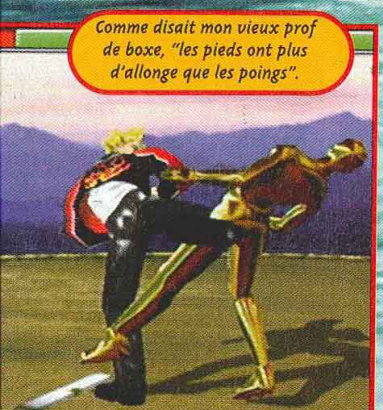
Ce jeu n'est peut-être pas le plus récent qui soit, mais il faut bien admettre que, tel le bon vin, il vieillit plutôt bien. Certes, il n'a rien de révolutionnaire, mais grâce à son classissisme il arrive à vous scotcher au pad des nuits entières. Mediavision a repris les recettes les plus intéressantes des jeux de rôles d'antan pour les accommoder à la sauce Playstation. Au final, c'est simple, propre et accrocheur. Le scénario est intéressant, les combats agréables, et le jeu réussit le difficile pari d'être idéal pour s'initier au genre tout en intéressant les vieux routiers. Excellent !

SPY

Virtua Fighter 3 tb

C+ D'OR

Le voici ! Virtua Fighter 3 tb, le plus beau jeu jamais réalisé en arcade, arrive en même temps que la Dreamcast. Ce titre phare de Sega en matière de jeu baston va vous en mettre plein la vue, mais pourrez-vous supporter le choc ?



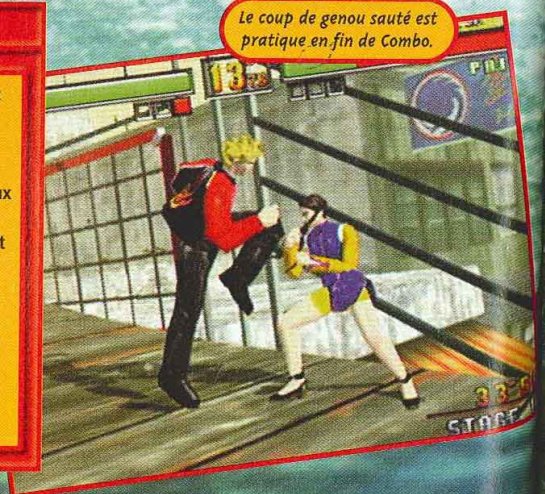
Comme disait mon vieux prof de boxe, "les pieds ont plus d'allonge que les poings".

Virtua Fighter 3 tb est un jeu de baston en 3D, avec des décors et des personnages en haute-résolution. On ne peut pas dire que ce soit du jamais vu, car des titres comme Tobal 2 ou Anarchy in the Nippon 2 sur Playstation utilisaient déjà cette technique. Mais ces deux softs proposaient des décors plutôt vides et, surtout, aucune texture sur les combattants (uniquement du Gouraud Shading). Là, dans VF3, les décors sont d'une qualité graphique incroyable, et un travail fabuleux a été effectué au niveau des habits des combattants. Ce jeu se veut réaliste, et il n'y a qu'à regarder la décomposition des mouvements lorsqu'un personnage porte un coup pour s'en convaincre. On peut en suivre toutes les étapes ! Le principe du jeu a en fait assez peu évolué : les combattants s'affrontent toujours à main nue, sans aucune attaque à distance, et le combat aérien reste quasiment impossible puisqu'on ne peut pas sauter (ce qui n'est pas franchement gênant vu qu'il n'y a aucune boule de feu à éviter). Le système de boutons est également identique : deux boutons utilisés pour les pieds et pour les poings (ce qui limite un peu la diversité des Combos), un troisième bouton pour se mettre en garde, et un quatrième pour faire un pas de côté. Sur un jeu aussi rapide, cette configuration offre de nombreuses possibilités. On peut, en faisant un pas de côté juste avant que l'adversaire ne commence son attaque, se retrouver dans son dos et contre-attaquer. D'un autre côté, il faut observer un bon timing, car certains coups peuvent vous toucher lorsque vous êtes en mouvement. Pour casser la défense des autres combattants, vous pouvez utiliser les projections ou alterner les attaques hautes et basses. Car la garde ne protège bien sûr

AVIS OUI !

Bon soyons clair. Même si, en chipotant, on peut remarquer que les décors sont un peu moins beaux que ceux de la version arcade, il faut admettre pour ce qui est des personnages, de l'animation et de la maniabilité, les deux versions sont identiques. Au final, on a tout simplement droit au jeu de baston le mieux réalisé du moment. Vous allez vraiment rêver ! Pas de doute avec la Dreamcast, on passe à une nouvelle génération de consoles !

PANDA



Le coup de genou sauté est pratique en fin de Combo.

Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.

qu'une partie
Il y a deux no
nages, Tarash
une sorte de
important de
personnage e
style de jeu :
est un peu len
de diversité d
de plus, il est
maîtriser. Pou
débutant, Aoi
puisqu'elle po
simples et effi
une question
est plus à l'ais
un peu en retra
adversaire, vu
partie de ses c
une énorme all
De son côté, W

On peut esquive

LES CAMÉRAS

Il y a quatre vues différentes, mais celle de base reste de loin la meilleure. Cela dit, il est très rare de voir un jeu de baston en 3D proposer ce genre d'option, mais cette option permet d'allonger la durée de vie en mode 1 joueur en proposant des changements agréables.

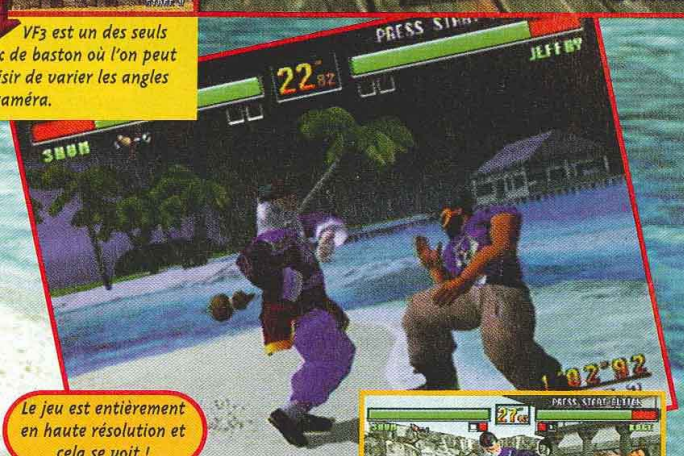
Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.

Aoi, est une combattante très rapide. Ce coup de pied en deux temps est un de ses meilleurs atouts.

VF3 est un des seuls jeux de baston où l'on peut choisir de varier les angles de caméra.

Pai contre toujours les attaques qu'on lui porte, c'est très énervant !

qu'une partie du corps.
Il y a deux nouveaux personnages, Tarashi, le sumo et Aoi, une sorte de geisha. Il est très important de bien choisir son personnage en fonction de son style de jeu : Akira par exemple est un peu lent, et Lau manque de diversité dans ses Combos ; de plus, il est assez difficile à maîtriser. Pour un joueur débutant, Aoi est intéressante, puisqu'elle possède des coups simples et efficaces. Il y a aussi une question de distance : Lion est plus à l'aise quand il se tient un peu en retrait de son adversaire, vu qu'une bonne partie de ses coups s'appuie sur une énorme allonge.
De son côté, Wolf, un gros bourrin spécialisé dans les projections, préfère les combats au corps à corps. Contrairement à nombre de titres de baston proposant une pléthore de combattants dont la moitié est à jeter, là tous les persos sont utilisables et viables. Seul reproche, certains personnages se ressemblent un peu trop et partagent nombre de coups. Vous l'aurez compris VF3 tb est d'une précision diabolique, et ses possibilités ne seront limitées que par vos capacités. Enfin, VF 3 est livré avec un CD de démo de Project Berkley, qui n'est rien de moins qu'un RPG tiré de Virtua Fighter.



Le jeu est entièrement en haute résolution et cela se voit !

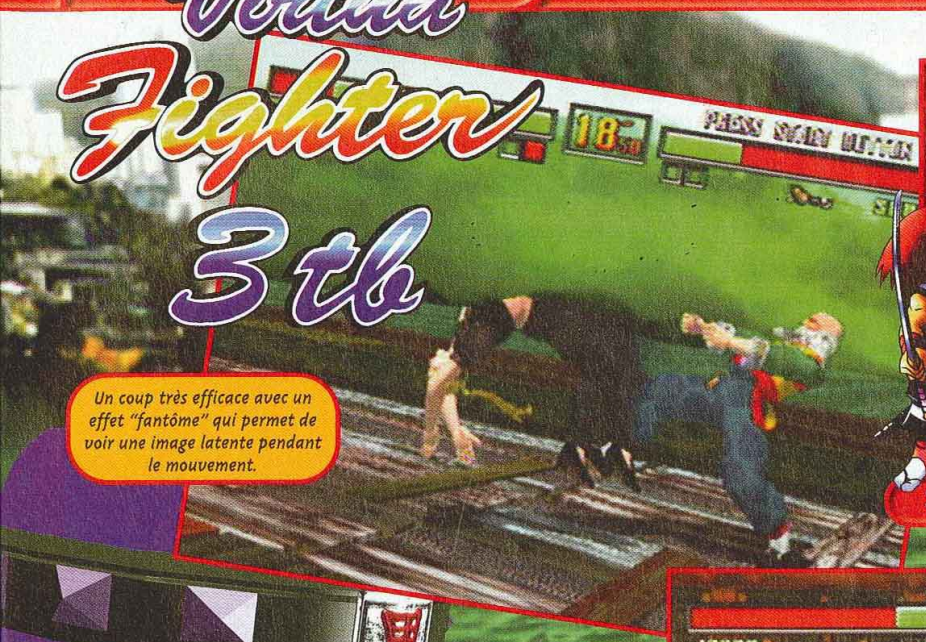
Dans VF, les Combos sont très faciles à sortir. La tactique la plus classique consiste à lancer trois poings suivis d'un pied, ça marche contre la plupart des aversaires.

COMBO

VF ne possède qu'assez peu de vrais coups spéciaux. Le jeu repose beaucoup plus sur les Combos, contrairement à Fatal Fury par exemple où l'on peut combattre en n'utilisant presque que des coups spéciaux. Il n'y a donc pas de boules de feu qui permettent de réaliser des tactiques de "petit joueur" en gardant son ennemi à distance.
De même, les attaques aériennes sont presque impossibles. Le problème des versions précédentes était qu'elles favorisaient le jeu défensif et les contre. Maintenant que l'on se déplace d'un petit pas de côté, on peut esquiver pour contre-attaquer ou tout simplement surprendre l'adversaire pour le projeter. Mais dès lors le timing est crucial...

On peut esquiver rien qu'en se baissant, mais ce n'est pas évident.

Virtua Fighter 3 tb

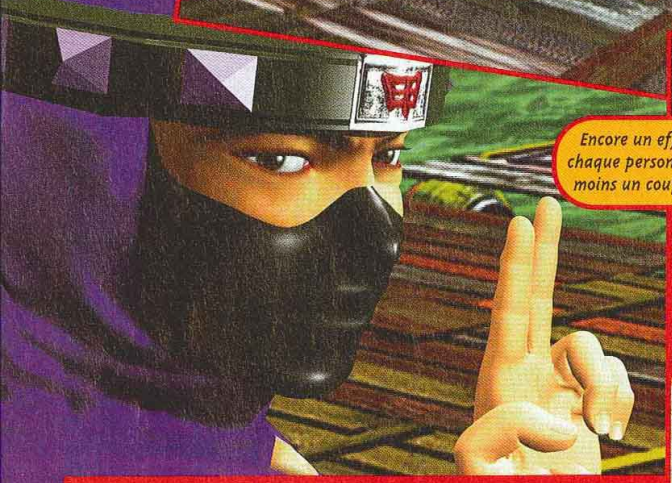


Un coup très efficace avec un effet "fantôme" qui permet de voir une image latente pendant le mouvement.

AVIS OUI !

Comme promis, ce VF3 sur Dreamcast est parfaitement fidèle à la version arcade. Tout a été mis en œuvre pour le plaisir du joueur. Un mode Team Battle a même été inclus ! Il permet de jouer un peu comme dans King of Fighters. Côté technique rien à redire, tout est parfait, le jeu dépasse mes espérances ! Graphismes détaillés animation rapide et fluide, jamais une console n'avait été aussi loin ! Le plus fort, c'est qu'il reste encore de la place sur le CD ! Imaginez-vous les jeux qui parviendront à le remplir ? Moi je n'y arrive pas...

SWITCH



Encore un effet "fantôme" : chaque personnage possède au moins un coup avec cet effet.

REPLAYS

A la fin de chaque round, vous revoyez le dernier échange de coups. On croirait des séquences cinématiques...

C'est encore plus beau dans les Replays car on a le temps de se concentrer sur l'image.

Le replay des anciens VF était bien déjà, mais là on ne s'en lasse pas.

VF 3 est fantastique. On frémit d'avance en imaginant les jeux qui sortiront dans les mois prochains et qui rempliront le Go du CD....

Admirez le soin apporté aux textures des vêtements de Lau.

Le vieux Chinois, utilise la Drunken Boxe. Ses mouvements ressemblent à ceux de Jackie Chan, dans Drunken Master.

Wolf est le Zangief de VF, le roi des projections en tout genre. Gare à la réception.

La décomposition des mouvements est impressionnante, d'un réalisme hallucinant.

La position des combattants lorsqu'ils donnent des coups est parfaite.

PROJECTIONS

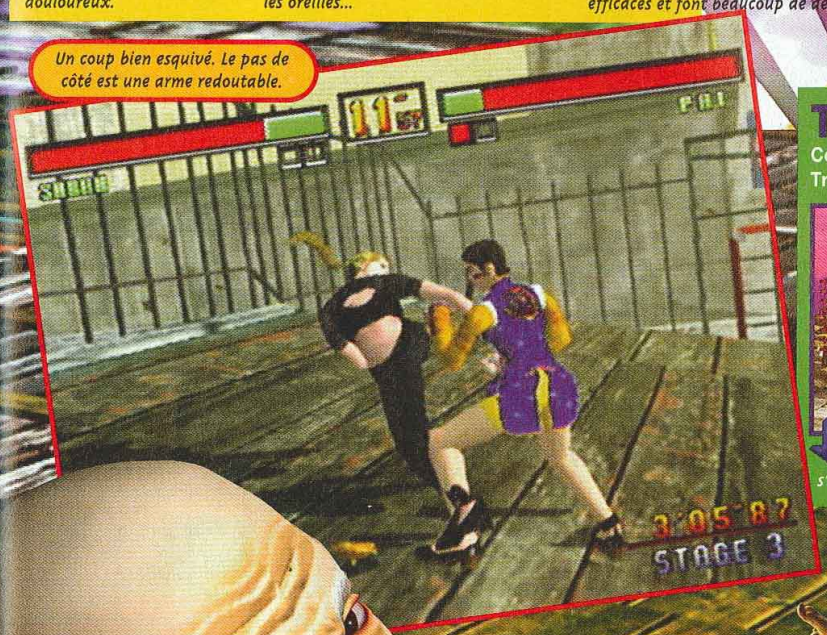
Les projections font désormais partie intégrante des jeux de baston, mais leur efficacité diffère d'un titre à l'autre. VF 3 possède des Choppes classiquestrès efficaces. Mais certains personnages comme Pai, peuvent bloquer un coup en enchaînant avec une projection, ou en vous renvoyant votre propre attaque. Les projections sont très pratiques pour se débarrasser de joueurs qui se mettent trop souvent en garde en attendant que vous ayez fini un Combo.

Ils ne dansent pas le tango. C'est une projection et l'atterrissage risque d'être douloureux.

La pauvre Aoi va se faire tirer les oreilles...

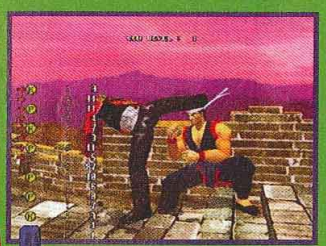
Les projections sont très efficaces et font beaucoup de dégâts.

Un coup bien esquivé. Le pas de côté est une arme redoutable.



TRAINING

Comme tout bon jeu de baston, VF propose un mode Training, qui en affichant la liste de coups vous permet de trouver les Combos plus facilement. Mais là où ça devient original, c'est que vous ne frappez pas un simple "sac". Non seulement le sparing partner tente plus ou moins d'esquiver les coups, mais en plus il riposte ! Vous pouvez régler son agressivité.



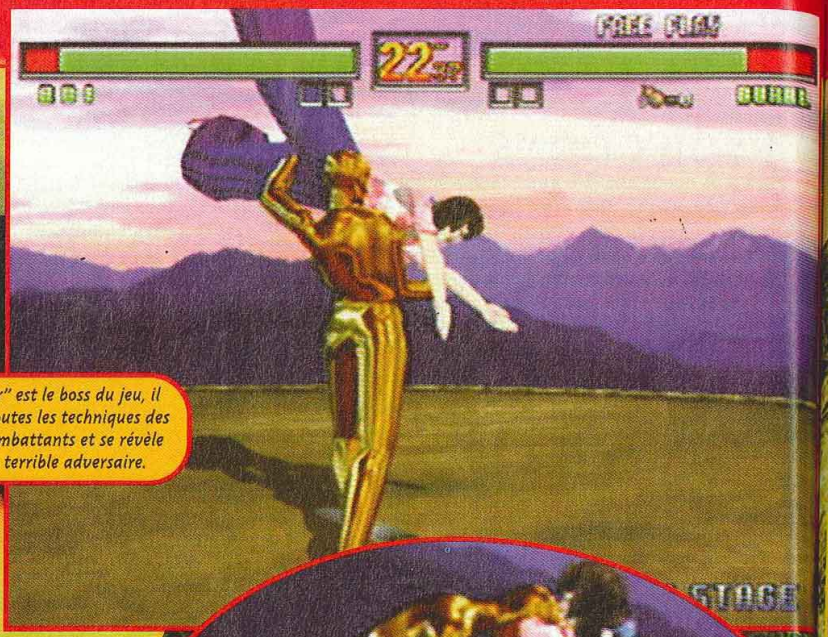
La liste des boutons utilisés s'affiche classiquement sur la gauche.

AVIS VF3

En matière de baston sur console ce VF3TB est certainement le titre le plus étonnant qu'il m'ait été donné de voir depuis un bail. Le rendu visuel est quasiment équivalent à la version arcade et les loadings sont inexistants, Sega a réalisé un véritable tour de force. A la manière de Tekken, Virtua Fighter est de ce genre de jeu que l'on peut prendre en main immédiatement mais qui s'avère également d'une richesse inouïe sur le long terme. Comme promis Sonic tient LE jeu qui va faire s'arracher la Dreamcast (les trois autres étant pour le moins anodins). Maintenant il en faut d'autres. Et vite.

SPY

Virtua Fighter 3tb



Dural "or" est le boss du jeu, il possède toutes les techniques des autres combattants et se révèle être un terrible adversaire.

Attention ! pour battre Dural, vous n'aurez droit qu'à un essai. Si vous perdez le match, vous n'y reviendrez pas...

On peut être barbu, avoir des dreads locks et passer dans Consoles+.

PUNCH OUT

La vue subjective n'est pas la plus jouable, mais elle est très fun. On peut admirer la qualité graphique du jeu tout en jouant un peu à la Punch Out, avec une vue subjective particulièrement réussie. C'est du jamais vu, un peu déroutant au départ, mais fun.

Ce n'est pas la vue la plus jouable, mais elle est très originale.

Le souci du détail et le soin apporté à la modélisation des visages sont tout bonnement incroyables.

Lau se prend sa queue-de-cheval dans la figure.

Les décors sont superbes, même si parfois on peut remarquer des trames de couleur, c'est la principale différence avec l'arcade.

Il n'y a pas à dire, les textures sont parfaites, on se croirait sur PC avec une 3DFX.

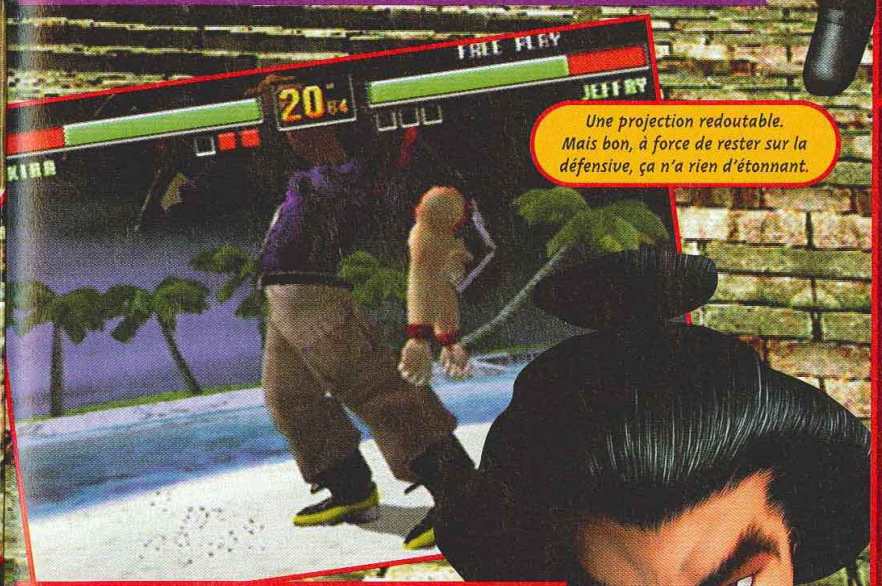
C'est un mo... remporter la victo... d'imprévisibles re... situation.

LE SAUT DE L'ANGE

Lorsque vous mettez votre adversaire à terre, deux solutions s'offrent à vous. La première est de lui sauter dessus pour l'écraser. Attention, cette manœuvre comporte un gros désavantage : si votre adversaire est rapide, il peut se relever et vous mettre dans une situation très inconfortable. Sinon, la seconde solution, la plus sûre, consiste à se placer près de l'adversaire pour lui asséner un coup de pied ou de poing décisif lorsqu'il est au sol.

Une fois l'adversaire à terre, il faut être rapide le frapper.

Il est possible d'éviter ce genre d'attaque un peu lente en se relevant.



Une projection redoutable. Mais bon, à force de rester sur la défensive, ça n'a rien d'étonnant.

RING OUT

Environ 50 % des niveaux du jeu sont "ouverts", c'est-à-dire qu'on peut pousser son adversaire hors de la zone de combat. Ce qui aboutit à la victoire immédiate ! Mais cette stratégie peut s'avérer dangereuse, car, avec quelques pas de côté, l'adversaire (que vous pensiez avoir piégé) peut passer dans votre dos et vous faire tomber vous aussi. Cependant, il peut être intéressant de coincer l'adversaire contre un mur, un peu comme dans Fighting Vipers. Il devient alors très vulnérable aux Combos et aux Choppes.

C'est un moyen simple de remporter la victoire et qui permet d'imprévisibles retournements de situation.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION — 88%

Un mode Histoire lance une séquence vidéo (sorte de making-of) excellente !

GRAPHISMES — 96%

Ce n'est pas de l'arcade mais les décors en sont dignes.

ANIMATION — 97%

C'est fluide, rapide, les mouvements sont décomposés de façon très réaliste...

MUSIQUE — 87%

Elle soutient bien l'action, pas de grosse surprise.

BRUITAGES — 88%

La qualité est au rendez-vous. Quelques bons échantillonnages vocaux.

DUREE DE VIE — 90%

Seul, le jeu ne résiste pas longtemps, mais à deux les parties s'enchaînent.

JOUABILITE — 98%

La maniabilité du pad est proche de la perfection.

INTERET — 96%

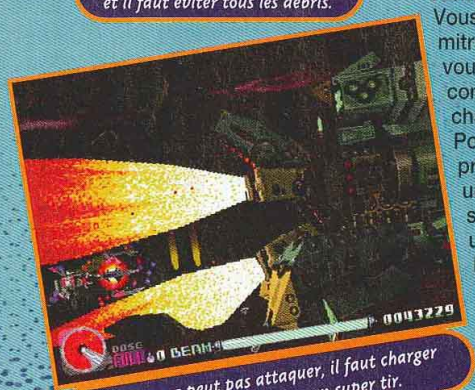
LE jeu de la Dreamcast, il vous en met plein la vue sans faire aucune concession à la jouabilité ni à la maniabilité...

R-TYPE

Irem est enfin sorti de son hibernation pour se décider à développer un nouveau jeu. Et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit de la suite du très célèbre R-Type ! Alors fan de shoot them up, à vos pads.

Le scrolling devient vertical, et il faut éviter tous les débris.

R-Type Delta est un shoot them up, à scrolling horizontal la plupart du temps, et dont les éléments ont été modélisés en 3D pour donner un effet de profondeur. Ce qui permet des graphismes très impressionnants. Vous avez le choix entre trois vaisseaux à l'armement différent. Vous commencez avec une mitrailleuse pourrie, mais si vous arrêtez de tirer pour concentrer votre tir, vous chargez une barre de Power, qui se remplit une première fois pour lancer un gros laser, puis une seconde fois pour lâcher une énorme attaque. Evidemment, cela demande une bonne gestion du temps et permet de vaincre un gros boss, même si l'on ne possède aucune option pour booster son arme. On peut en effet récupérer des options, qui se présentent sous la forme de petits "satellites" qu'on accroche à l'avant ou à l'arrière du vaisseau, et qui permettent d'encaisser tous les tirs ennemis (sauf les gros lasers). On peut aussi envoyer son satellite vers un ennemis pour le détruire, une tactique très utile pour atteindre les parties difficilement accessibles d'un boss. Si vous en récoltez plusieurs, ces options grossissent ; elles transforment alors votre mitrailleuse en une arme beaucoup plus puissante. Suivant la couleur de l'option, cela peut être un laser ou un lance-flammes directionnel... Le jeu est difficile et très technique, vous allez devoir mémoriser l'action. Eh oui, avec R-Type, on ne fonce pas dans tous les sens, mais c'est vicieux !



Lorsqu'on ne peut pas attaquer, il faut charger son arme pour décocher un super tir.

Un passage d'esquive sous l'eau. Il faut bien prévoir l'inertie des débris, et vite détruire les tourelles ennemies.

Comme dans le vieux R-Type, une "chenille" vous entoure. Dégagez-vous en shootant son point faible.

AVIS OUI !

R-Type Delta est un shoot them up mythique, qui a été adapté sur toutes les consoles ayant existé ou presque... C'est un des titres du genre les plus connus. Pour cette version Delta, tous les éléments du jeu ont été modélisés en 3D et le rendu est très impressionnant ! La maniabilité est nickel, les graphismes à tomber par terre, la difficulté, bien qu'élevée, est remarquablement dosée. Bref R-Type Delta est le nouveau champion des shoot them up sur Playstation. Si vous aimez le genre, foncez l'acheter !

PANDA

AVIS

Je croyais "semi-3D" mais non ! v

un

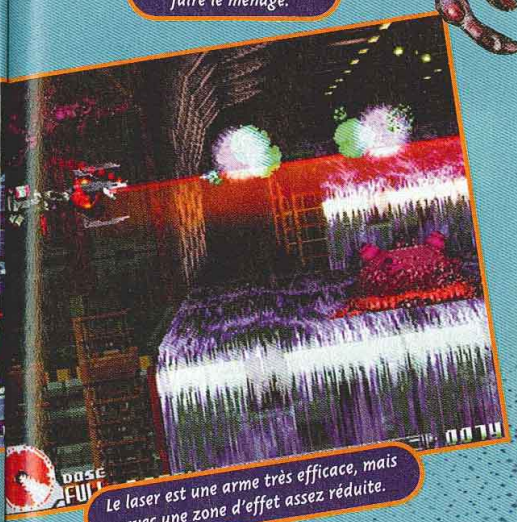
GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : IREM
- Éditeur : IREM
- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

Votre satellite arrière va faire le ménage.



Le laser est une arme très efficace, mais avec une zone d'effet assez réduite.

PLAIES ET BOSS

Une des particularités de R-Type Delta est de compter des boss géants, en plusieurs morceaux et avec un point faible. De nos jours, ce n'est pas vraiment original, mais ça reste efficace.

Il faut toujours rester mobile, car on ne sait jamais ce qui peut nous tomber sur la tête.

Ne restez jamais en face de "l'œil" des boss, et guettez leur mouvement.

AVIS OUI !

Je croyais que la nouvelle génération de shoot en "semi-3D" avait déjà fini de m'impressionner, mais non ! R-Types Delta en met encore plein la vue, même après Raystorm, Darius-G et Thunderforce V. C'est une véritable réussite au niveau graphique. Par contre, les niveaux sont vraiment très chauds. Pour s'en sortir, il n'y a qu'une solution : apprendre par cœur le déroulement du niveau. De plus, les boss énormes sont très, très, très coriaces. En ce sens, on retrouve un peu le même esprit que dans les vieux R-Types...

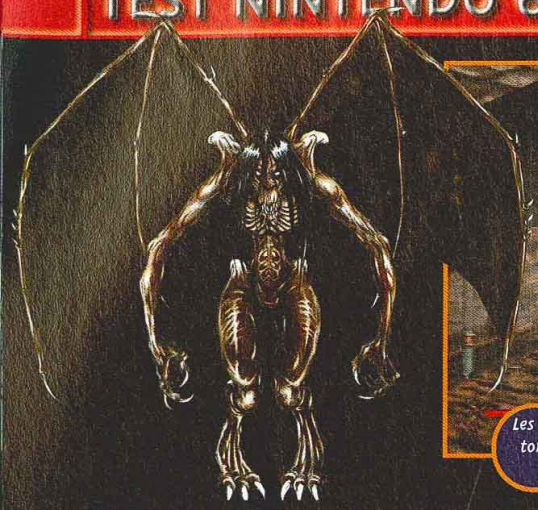
GIA

PRESENTATION	*Une intro en images de synthèse banale, mais bien réalisée.*	80%
GRAPHISMES	*Des "sprites" énormes, des décors en 3D superbes. Ça en jette un max.*	94%
ANIMATION	*Pas très rapide, mais relativement fluide.*	91%
MUSIQUE	*L'ambiance sonore est très réussie et colle au mieux à l'action.*	89%
BRUITAGES	*Classiques mais bien échantillonnés. Du bon boulot.*	88%
DUREE DE VIE	*R-Type n'est vraiment pas une promenade de santé.*	92%
JOUABILITE	*Maniabilité impeccable. Commandes analogiques raides près des murs.*	85%

INTERET

Un grand shoot them up qui détrône G-Darius de la place très enviée de meilleur shoot de la Playstation. A voir absolument.

93%



Les hydres sont souvent entourées de tonneaux d'explosifs. Tirez dedans pour vous en débarrasser.

Sur votre chemin, vous trouverez des armes plus puissantes.

NIGHTMARE CREATURES

Le développeur français Kalisto avait déjà sorti ce titre sur Playstation. Voilà maintenant la version N64, uniquement disponible en américain pour l'instant. Ben, et la VF ?

Ce premier boss est toujours aussi énervant à éliminer.

Nightmare Creatures sur N64 n'est pour l'instant pas prévue en sortie officielle en France. Pourtant, il est à la hauteur de son prédécesseur sur Playstation. Le principe reste le même, et surtout, l'ambiance lugubre vous transporte dans un milieu gothique unique. Vous incarnez soit Ignatius, soit Nadia. Votre but est de traverser les niveaux à la poursuite d'un mystérieux et malfaisant personnage. Sur son chemin, il sèmera un tas de monstres menaçants, dangereux et antipathiques. Hydres aux dents acérées, loups-garous, zombies, mutants à peau bleue ou encore harpies, la faune de Nightmare Creatures vous donnera la chair de poule.
Le système de combat est basé sur les Combos. Il vous faudra combiner les coups de pied, de lame, de saut et de garde, pour enchaîner les monstres sans les laisser respirer. Heureusement, vous aurez aussi droit à une grande panoplie d'armes supplémentaires, comme des armes à feu, de la dynamite, de la foudre, des bombes et de la glace. Le but du jeu est très simple, mais la difficulté est aussi très élevée. Apprenez à économiser les bonus de vie, et approchez toujours prudemment des monstres...
Incontestablement, cette version N64 est beaucoup plus agréable à jouer que son homologue sur Playstation, grâce à une difficulté revue à la baisse. De plus, la maniabilité des persos a été améliorée, et les Combos sortent plus facilement. Bref, cette conversion est une réussite en tous points. Sa sortie non prévue en France apparaît donc comme un paradoxe pour un jeu français.

Malgré son aspect très méchant, ce boss des neiges n'est pas très coriace.

Quand vous touchez un monstre. Acharnez-vous jusqu'à sa mort.

AVIS OUI !

J'ai été carrément impressionnée par cette conversion de Nightmare Creatures sur la Nintendo 64 ! On n'y trouve pas de brouillard intempestif et l'animation est vraiment excellente. Le jeu a gardé son charme vampirique, avec des bandes de monstres horribles et le sang qui gicle. Parfois, l'entrée en scène de certains ennemis est tellement efficace que j'en ai sursauté. Je regrette juste le peu de variété des monstres. Les niveaux sont simples, mais pour avancer, il faut vraiment en baver. On vous aura prévenu !

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KALISTO
- Éditeur : KALISTO
- 1 JOUEUR
- BEAT THEM ALL
- Sauvegarde : -
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 80%
Menus clairs. Les textes défilent trop lentement. Pas d'intro.

GRAPHISMES 90%
Les décors fins sont bien mis en valeur par l'aspect très sombre.

ANIMATION 82%
Animation légèrement saccadée. Mais on ne voit pas de clipping.

MUSIQUE 90%
Quelques thèmes hard voire ténébreux ont été ajoutés .

BRUITAGES 82%
Cris des monstres et bruits des coups bien gores.

DUREE DE VIE 86%
Difficulté moins élevée que sur PSX, mais elle reste très ardue.

JOUABILITE 88%
Très maniable et stick analogique parfaitement adapté.

INTERET 88%
Excellente adaptation. Le jeu est le même, en moins difficile et plus maniable que sur PSX.

MONTPE
CENTRE C
AUCHAN P
34470 PE
TÉL: 04 6
LUNDI AU VENDR
SAMEDI
PARLY
CENTRE C
78150 LE
TÉL: 01 3
LUNDI
MARDI AU VENDR
SAMEDI
ST QUEN
YVELINE
ESPACE ST
78885 ST
TÉL: 01 3
LUNDI AU JEUDI
VENDREDI
SAMEDI
CERGY
3 FONTA
CENTRE CO
95003 CER
TÉL: 01 30
LUNDI AU JEUDI
VENDREDI
SAMEDI
LILLE (
GRAND PLA
TÉL: 03 20
LUNDI AU SAMEDI
VAL THO
GENEVE
CENTRE CO
01710 THO
TÉL: 04 50
LUNDI AU JEUDI
VENDREDI
SAMEDI
BON
RUE LA VO
CONSOLES ET JEU
FRAIS DE PORT*
CEE. BON-TOM : CARTOUCH

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL
AUCHAN PLEIN SUD
34470 PEROLS
TÉL: 04 67 64 05 00
LUNDI AU VENDREDI 9H30-20H
SAMEDI 9H30-20H30

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
78150 LE CHESNAY
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H-20H

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
78885 ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
95003 CERGY PONTOISE
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 10H-20H

LILLE (59800)
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
01710 THOIRY
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

TRENTE FRANCS DE RÉDUCTION

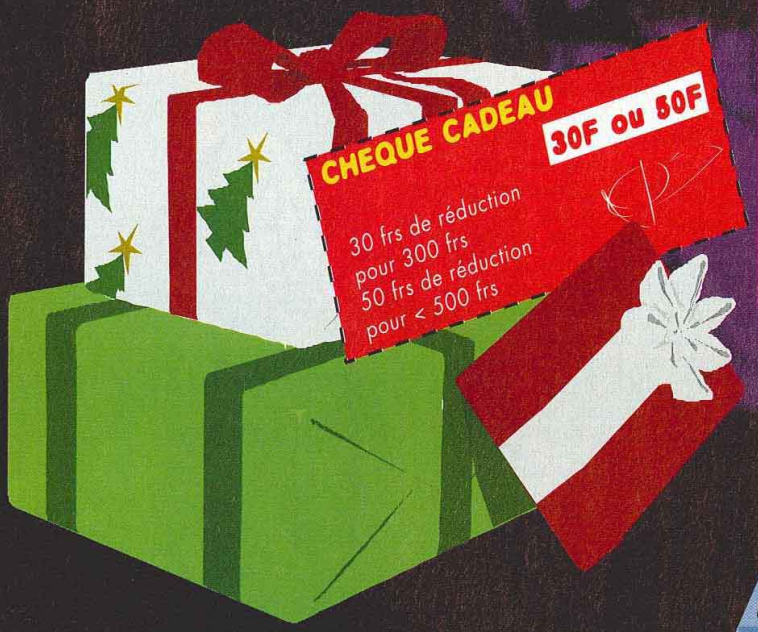
POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 FRANCS OU

50 FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 FRANCS
HORS CONSOLE SUR PRÉSENTATION DE CE BON.

VALABLE JUSQU'AU 25 DÉCEMBRE 1998

CE CHÈQUE DE RÉDUCTION EST VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS GAME'S ET VENTE PAR CORRESPONDANCE.
OFFRE NON CUMULABLE AVEC D'AUTRE BON DE RÉDUCTION.



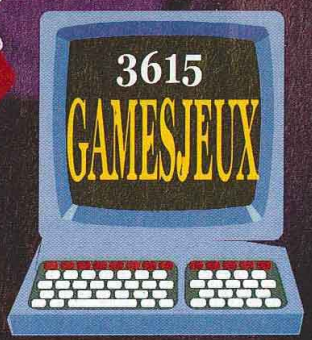
AMIENS (80000)
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30
SAMEDI 9H-19H30

LENS (62300)
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47
LUNDI AU VENDREDI 10H-12H30/13H30-19H
SAMEDI 10H-20H

REIMS (51000)
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20
LUNDI 14H-19H
MARDI AU VENDREDI 10H-12H30/14H-19H
SAMEDI 10H-19H

DOUAI (59500)
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71
LUNDI AU SAMEDI 9H30-12H/14H-19H

VENTE PAR CORRESPONDANCE
RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX
TÉL: 03 20 90 72 32
FAX: 03 20 90 72 23
LUNDI AU SAMEDI 8H30-19H30



Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER

*FRAIS DOM-TOM : CARTOUCHES : 40 FRS / CONSOLES : 90 FRS

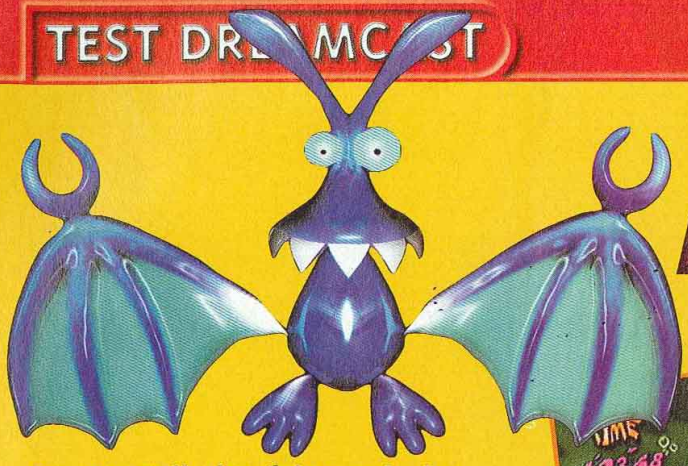
NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

Pen P

T r i l c e l



Pen Pen Trilcelon fait partie des premiers jeux Dreamcast disponibles au Japon. Cette course fantaisiste qui met aux prises des animaux dévoile des qualités graphiques à la hauteur de la console.

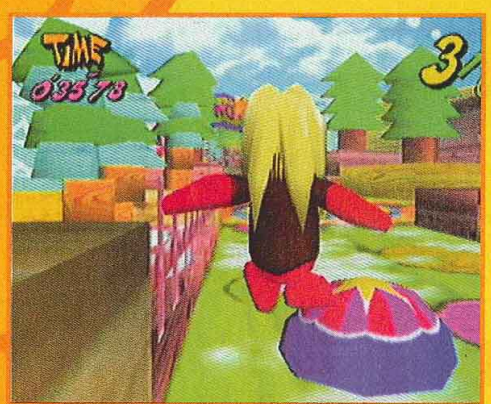
Certains poissons, équipés de lampes frontales, éclairent votre chemin dans les endroits sombres.

Un monde qui ressemble fortement à Legoland. Magnifique.

Les éléments du d
ici des moulins qu
empêchent de

Le principe de Pen Pen est des plus simples : il faut terminer premier chacune des courses proposées. Après avoir choisi votre personnage parmi une petite dizaine, vous sélectionnez une des quatre courses. Les circuits sont tous divisés en quatre parties qui se parcourent, en fonction du type de terrain rencontré, à pied, en glissant ou encore en nageant. Le jeu associe donc trois genres de courses. Lorsque votre personnage est en marche, il a la possibilité de sauter et de donner des coups de tête à ses adversaires pour les retarder. En revanche, sous l'eau ou lorsque qu'il glisse sur le ventre, il ne peut pas attaquer ses adversaires. Votre vitesse fait alors toute la différence : il faut appuyer en rythme sur le bouton de la manette pour avancer rapidement. Inutile d'enfoncer les boutons comme un fou furieux, ça ne sert à rien, tout est dans le tempo. Par endroits, des Turbos, représentés par des tourbillons de couleur (du plus bel effet), vous propulsent quelques secondes à très grande vitesse. Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques : certains sont plus habiles sous l'eau, mais se montrent malhabiles sur terre ; alors que d'autres, plus lourds, glissent mieux mais nagent moins bien. A vous de faire le bon choix avant de vous lancer dans un niveau.

Selon les circuits empruntés, des obstacles viennent entraver le bon déroulement de la course : bonshommes de neige, chutes de pierres, moulins à vent, méduses électriques, gâteaux de gélatine, poudreuse et bien d'autres surprises encore. Sachez enfin qu'à chaque fois que vous terminez un circuit en première position, un gadget spécial vous est offert (piolet, chaussure, chapeau, masque de plongée...). Il est ainsi possible d'équiper son personnage afin d'en améliorer les caractéristiques.



Bien utilisés, les blocs de gélatine vous permettront d'avancer très rapidement.

AVIS OUI MAIS...

Ne commençons pas par dire que la Dreamcast est fabuleuse sous prétexte qu'elle en met plein la vue. Il est vrai que Pen Pen dispose de textures remarquables et de graphismes fins et colorés, que les animations sont aussi souples que fluides... mais un beau jeu ne fait pas forcément un bon jeu. Pen Pen est certes agréable à jouer, amusant à regarder (les attitudes des personnages sont hilarantes) mais pas vraiment renversant : pas de radar à l'écran et une seule vue proposée... c'est maigre !

NIIICO

AVIS O

Ma première
favorable. So
ainsi que son
les
po
pers
Les p
hil
n'est
que
Drea
guère
à quatre

SWITCH

n Pen

e l o n

DREAMCAST

Les éléments du décor ont leur importance : ici des moulins qui brassent du vent et vous empêchent de progresser normalement

Quand un adversaire vous percute dans le dos, votre personnage se retourne et adopte une attitude franchement amusante.

e fortement
ifique.

On ne peut pas rater les Turbos : il s'agit de halos lumineux très colorés.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GENERAL ENT.
- Éditeur : SEGA
- COURSE FANTAISISTE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

MODE MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur est très certainement le plus amusant de Pen Pen Trilcelon. A deux, trois ou même quatre, l'animation reste aussi souple et fluide que lorsque l'on joue seul. Un exploit que l'on doit à la puissance du processeur graphique de la console.

Sous l'eau, évitez de toucher les méduses lorsqu'elles sont lumineuses.

A quatre c'est vraiment le super pied ! Le jeu ressemble plus à de la baston qu'à une course.

AVIS OUI !

Ma première réaction devant ce jeu délirant a été favorable. Son atmosphère loufoque m'a séduit, ainsi que son principe, original. Il faut finir toutes les courses avec tous les personnages pour attribuer des gadgets aux persos ; ce qui prolonge la durée de vie. Les parties à quatre sont vraiment hilarantes... Bref, Pen Pen Trilcelon n'est pas à négliger surtout quand on sait que d'autres jeux présents sur la Dreamcast (comme Godzilla et July) n'ont guère d'intérêt. Et en plus, c'est le seul jeu à quatre joueurs disponible sur cette machine. Moi j'aime, na !

SWITCH

PRESENTATION 90%

Tous les textes sont en japonais. Difficile de comprendre quoi que ce soit.

GRAPHISMES 94%

Les graphismes sont très propres. Finesse, transparence, nombreuses couleurs ...

ANIMATION 94%

Les personnages bougent avec beaucoup de fluidité, comme les décors.

MUSIQUE 89%

Les thèmes sont très rythmés, mais deviennent rapidement soûlants.

BRUITAGES 75%

Réussis dans l'ensemble. Quelques-uns tapent sur les nerfs !

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est amusant. Il y a quatre niveaux de base, plus des tableaux cachés.

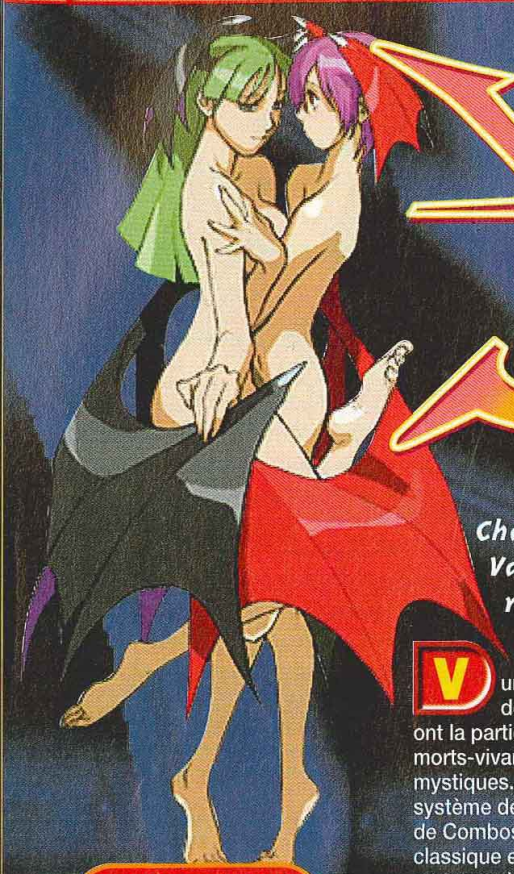
JOUABILITE 90%

Prise en main rapide. Les personnages répondent bien au pad analogique.

INTERET 85%

Voici une simulation fantaisiste amusante et bien réalisée. Le principe du jeu est assez original mais risque de vite vous lasser.

VAMPIRE SAVIOR EX



Chaque nouveau jeu de baston de Capcom est un événement. Vampire Savior Ex ne déroge pas à la règle, et vient étoffer le rayon distribution de baffes 2D de la Playstation.

Vampire Savior Ex, est un jeu de baston en 2D, dont les combattants ont la particularité d'être soit des morts-vivants soit des créatures mystiques. On retrouve le système de coups spéciaux et de Combos désormais très classique et indispensable dans ce genre de titres. Lorsque vous donnez des coups, vous chargez la barre de puissance qui vous permet de réaliser des Furies. Mais ce qui est moins fréquent, c'est que vous pourrez également l'utiliser pour sortir des coups spéciaux "amplifiés", c'est-à-dire plus puissants. Dernière nouveauté, vous pouvez amener votre adversaire dans une "dimension parallèle" (comme dans X-OR), dans laquelle vous serez à votre avantage pour le battre. Cela ne dure qu'assez peu de temps, mais se révèle très utile.

Felicia se voit, par exemple, doter d'un double miniature qui ajoute ses coups à ceux de sa "grande sœur". L'animation est très rapide, et sa vitesse est réglable, jusqu'à devenir, même sur une console française, impressionnante.

Vampire se démarque des autres jeux de baston par son côté fun. Les combattants sont vraiment atypiques, de la très mignonne Felicia au monstrueux Gallon, le loup-garou.

Nul doute que sur Playstation, c'est un des meilleurs titres du genre, et sans doute le plus agréable à jouer. Le système des Furies et des coups amplifiés vous permet de concevoir de multiples tactiques, et d'enchaîner un grand nombre d'attaques diverses.

De plus, les graphismes ont été particulièrement soignés, proposant des décors superbes et des sprites de bonne taille.

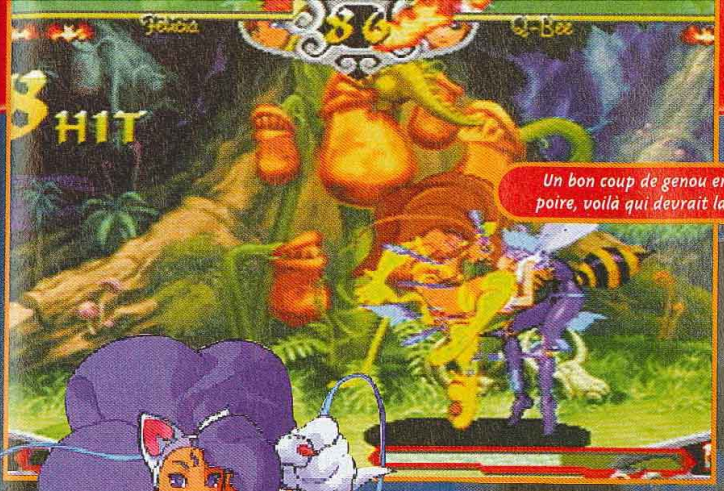
Le Panda a sorti la grosse artillerie... Pauvre Gia qui se fait laminer.

Dans la dimension parallèle, vous pourrez utiliser une tronçonneuse.

AVIS OUI !

Sur Playstation, seul le tout premier Vampire était disponible. Voici maintenant la version Ex, qui apporte de nombreux changements, tout en étant bien mieux réalisée. Les graphismes et l'animations sont nickel, et la jouabilité, comme d'habitude chez Capcom, frise la perfection. Il y a un bon paquet des persos, des Furies, des Combos et autres coups spéciaux à ne plus savoir qu'en faire... Bref, si vous êtes amateur de baston, ce bijou est un must à posséder absolument !

PANDA



Un bon coup de genou en pleine poire, voilà qui devrait la calmer.

Gallon, le loup-garou, est en bien mauvaise posture.

Un bourre-pif qui rappelle les techniques de combat de Dhalsim.

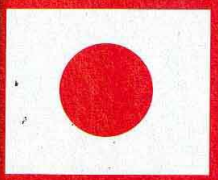
Un coup très utile pour garder son adversaire à distance.

Une Furie galère à réaliser. Elle n'est efficace qu'au contact de l'adversaire.

AVIS OUI !

Les adaptations sur Playstation des meilleurs jeux de baston de la Saturn me font souvent peur. La cartouche 4 Mo n'existe malheureusement pas sur la console de Sony. Par miracle, l'adaptation de Vampire Savior est plutôt bien foutue. La rapidité est au rendez-vous, avec des animations de folie. J'aime bien le système des Furies et des Combos. Enfin, même si la série des Vampire est la moins connue de Capcom, cela ne l'empêche pas d'être géniale, avec des persos uniques. Cet épisode vaut le coup d'œil. Foncez l'essayer de toute urgence !

GIA



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PAS MAL

PRESENTATION 70%

Capcom n'a pas l'habitude de se fouler pour ses intros.

GRAPHISMES 93%

Superbes, notamment les décors en arrière-plan.

ANIMATION 98%

Réglable, jusqu'à obtenir une vitesse impressionnante, et tout reste fluide.

MUSIQUE 88%

Elle soutient bien l'action. Les thèmes sont assez classiques.

BRUITAGES 85%

Ça manque de digits vocales, mais c'est tout de même bien.

DUREE DE VIE 94%

A deux, on y joue des heures sans se lasser. Seul, c'est très marrant.

JOUABILITE 95%

Une maniabilité parfaite, de ce côté-là Capcom est un super pro.

INTERET 93%

La baston 2D commence à s'imposer sur Playstation, et les titres de Capcom rivalisent en qualité. Vampire Savior Ex fait partie du mouvement !

RALLY CROSS 2

Les amateurs de courses tout-terrain, de 4 x 4 et autres Jeep seront ravis : Rally Cross se dote d'une suite, et pas n'importe laquelle. Allez, faites chauffer les moteurs, on va s'en payer une bonne tranche !

Rally Cross 2 est un jeu de course de 4 x 4 et de gros pick-up. Les suspensions de ces véhicules, très molles, s'adaptent parfaitement aux routes accidentées. Les voitures sont secouées dans tous les sens, mais elles tiennent la route. La conduite est très facile, et, si les voitures survirent un peu, elles restent très maniables. On peut donc facilement rattraper un dérapage en contre-braquant : on laissera juste un peu de gomme sur le bitume. Seules trois courses sont accessibles au départ ; pour les autres, il faudra terminer le Championnat. De même, il y a pas mal de voitures cachées. Quatre vues sont disponibles, et on peut jouer avec le pad analogique, même s'il manque un peu de précision. Vous pourrez également faire un peu de stock-car... à condition d'y aller mollo.
Sur les pistes, vous trouverez aussi des raccourcis ; à vous de les repérer ! Il vous faudra éviter la boue, les passages inondés, et rester au maximum sur la piste pour ne pas perdre de vitesse. L'ensemble est assez classique, il n'y a pas de grosse originalité mais Rally Cross 2 est réalisé de façon efficace.

AVIS OUI !

Depuis la sortie du premier Rally Cross, plusieurs jeux de 4 x 4 se sont essayés à la Playstation. Et même si cette suite comporte de nombreuses améliorations, tant sur le plan de l'animation que des graphismes, elle est un peu en dessous des "cadors" du genre. Rally Cross propose tout de même un éditeur de niveaux, une maniabilité excellente et une bonne durée de vie. Bref, ce bon jeu plaira aux amateurs, mais il a perdu sa place de leader du genre.

PANDA

L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

On peut construire sa propre piste très facilement en choisissant un type de surface et en la plaçant sur un des carrés qui quadrillent la carte. On peut conduire dessus quelques secondes après !

Il suffit de quelques minutes... et le tour est joué !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : STUDIO 989
- Éditeur : SONY
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOG.

Après un saut trop bien réussi, vous vous prenez un pont...

Test de la piste créée : ça roule très bien.

Même si les véhicules tiennent la route, il ne faut pas trop pousser ou on se retrouve très vite sur deux roues (voire sur le toit) !

Les décors sont variés et les courses parfois un peu courtes.

PRESENTATION	70%
Rien à signaler, aucune scène cinématique, c'est triste.	
GRAPHISMES	85%
Décors assez travaillés. Les voitures sont limite.	
ANIMATION	87%
Plutôt rapide et fluide comme il faut.	
MUSIQUE	85%
Une bande-son agréable qui soutient au mieux l'action.	
BRUITAGES	80%
Rien de bien fantastique, du classique sans plus.	
DUREE DE VIE	89%
Pas mal de courses à découvrir plus un éditeur de circuits.	
JOUABILITE	95%
Prise en main aisée. Jeu maniable bien que la voiture survire.	

INTERET

87%

Ce très bon jeu de caisses comblera les amateurs de dérapages et de suspensions molles.

NOS MAGASINS

06

9 Rue Lepante - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 92 73

34 Rue Gioffredo - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 44 45

4 Av.Maximin Isnard - 06130 GRASSE
Tél. 04 93 36 20 52

7 Bd. Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER
Tél. 04 93 22 55 21

13

99 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE
Tél 04 91 08 78 24

Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00

LA PLAINE - 1 rue St Michel
13006 MARSEILLE - Tél 04 91 42 82 32

18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME
Tél 04 91 31 04 62

15 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE
Tél 04 91 40 32 43

ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22

C C CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC
Tél 04 42 06 30 92

C C CHAMPION - Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE - Tél 04 42 65 82 85

centre urbain
Arcade des abbayes
13127 VITROLLES
04 42 10 79 33

C C CARREFOUR
13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES

72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE
Tél 04 90 56 97 17

1, 3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 55

60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT
Tél 04 42 98 02 88

24, avenue Jean-Mermoz - MARIGNANE
Tél 04 42 09 07 47

30

CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS / CEZE
Tél.04 66 39 15 70

33

5 rue Capdeville
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 81 83 35

83

CC Grand Var Est
83000 TOULON
Tél. 04 94 01 75 50

CC Intermarché ZAC La Poulasse
83210 SOLLIÈS PONT
Tél. 04 98 01 00 13

CC Géant Casino Centr'Azur
83400 HYERES
NEW

Galerie Centre Europe
4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48

66 rue Jules Barbier
83700 ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23

84

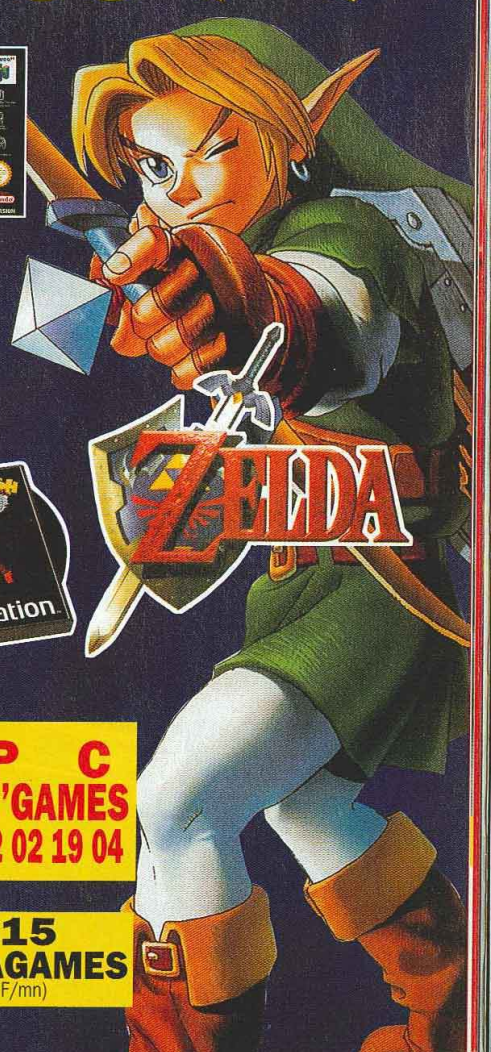
88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04

150 cours Gambetta
84300 CAVAILLON
Tél. 04 90 78 39 52

tous les magasins

STRATA GAMES®

vous présentent leurs meilleurs vœux pour l'année 99



V P C
STRATA'GAMES
TEL 04 92 02 19 04

3615
STRATAGAMES
(2,23 F/mn)

HOP UP SYSTEM
AIR SOFT GUN
DANS TOUS VOS MAGASINS

UN NOUVEAU CONCEPT
Vous avez un projet d'ouverture de magasin
appelez-nous :
04 91 92 75 78

GODZILLA GE

On n'a pas vu l'ombre de Jean Reno et il n'est jamais fait mention du dernier film de Godzilla.

La Dreamcast est arrivée avec son petit lot de jeux, et parmi ceux-ci, Godzilla n'était pas vraiment le plus attendu. Il reprend le principe de l'ancêtre Rampage. Bref, vous allez détruire toutes les grandes villes du Japon !

Dès le départ, vous avez le choix entre deux Godzilla, le normal et le mécha, pour écraser toutes les villes du Japon. Vous pouvez, au choix, tout simplement marcher sur les buildings pour les réduire en poussière ou utiliser un souffle glacé et un jet de flammes. Le jet de flammes met du temps à se recharger, car il faut que Godzilla soit dans le feu pour que son "mana" remonte. Son arme la plus terrible est sa queue, puisqu'elle peut balayer toute une partie du décor, ce qui est très pratique pour éviter d'oublier un arbre ou une petite maison de-ci de-là. La résistance des humains est franchement minable et les rares tanks et avions parviennent à peine à vous égratigner. Dans le pire des cas, Godzilla recharge son énergie en criant. Soyons clair, vous êtes presque invincible... En finissant le jeu, vous récupérez un nouveau Godzilla, et vous accédez à des bandes-annonces supplémentaires des films : fou rire garanti ! Vous avez un temps limité pour finir chaque niveau, et serez jugé à la fin sur votre pourcentage de destruction et le temps mis pour y parvenir... Dès que vous arrivez à plus de quatre-vingt-dix pour cent de destruction, mieux vaut sortir des limites de la ville de manière à finir le niveau avec un bon temps. Les possesseurs de VM qui ont élevé leur Godzilla seront heureux d'apprendre que leur bébête pourra affronter le Godzilla de leur pote sur une même Dreamcast. Bien sûr, cela fait penser au principe de Pocket Monster, mais il n'y a pas de quoi s'enthousiasmer outre mesure.

Les textures sont impressionnantes et restent toujours nettes et très fines !

Certains tanks utilisent des lasers assez efficaces.

Ce temple boudhiste n'échappera pas au souffle de Godzilla.

La modélisation 3D de Godzilla est très réussie.

AVIS NON, MAIS...

C'est sûr que si on joue une heure à Godzilla on va se marrer ! De plus, le jeu est techniquement bien au-dessus de ce qu'on a l'habitude de voir, et grâce aux bandes-annonces des films, on a entre les mains une sorte de collector. Mais, car il y a un mais, franchement, une fois qu'on a fini le jeu, qu'est-ce qu'on en fait ? Ce titre s'adresse exclusivement aux fans de la machine. Ça vaut quand même le coup d'y jouer une heure chez un pote.

PANDA

GODZILLA GENERATION

Les décors des villes peuvent être très inégaux, ici carrément superbes.

Partout où passe Godzilla, il ne subsiste que des cendres

Les caméras sont automatiques et donnent lieu à de superbes vues.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- DESTRUCTION URBAINE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ENFANTINE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : VM
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Les bandes-annonces de plusieurs films "Godzilla". Seize en tout.

GRAPHISMES 86%
Les villes sont vides. Les textures des immeubles et de la bête cartonnent.

ANIMATION 75%
Fluide mais très lente, néanmoins suffisante pour ce type de jeu.

MUSIQUE 83%
Fidèle aux films, dont on retrouve certains thèmes. Pas désagréable.

BRUITAGES 86%
Pas grand-chose, ils sont plutôt réussis mais pas variés.

DUREE DE VIE 50%
Le jeu se finit dès la première partie, et on ne voit pas comment on peut perdre.

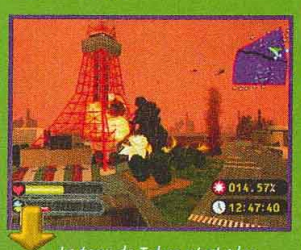
JOUABILITE 89%
Au pad analogique ou à la croix de direction, la grosse bête répond bien.

INTERET 60%

Godzilla est un jeu assez nul en soi. Il faut le considérer comme une démonstration de la puissance de la Dreamcast ou comme un collector...

TOKYO TOWER

Les villes ne sont pas modélisées au hasard. On retrouve les monuments et les quartiers réels. Pour un Japonais, cela doit être assez marrant de détruire les endroits qu'il connaît bien. Dommage que Godzilla ne soit pas venu faire un tour à Paris. Pour se consoler, on s'est acharné sur l'horrible tour de Tokyo !



La tour de Tokyo n'est plus. Sous le jet de flammes, elle fond...

AVIS AU SECOURS !

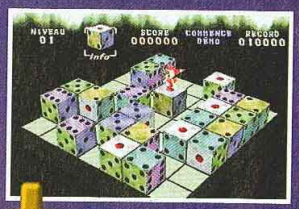
La Dreamcast est une console très puissante, on le voit tout de suite. Mais pas quand on joue à Godzilla... Le jeu n'a vraiment rien d'exceptionnel. Qu'on soit japonais ou européen, tout détruire et tout écraser amuse trente secondes chrono. Il est inadmissible de voir des jeux comme celui-là (ou encore July). Si ça continue comme ça, la Dreamcast va faire un flop. A moins qu'on lance des pétitions contre des titres pareils. Godzilla oui, mais au cinéma.

SWITCH

POUR TOUS LES GOÛTS

Il suffit de choisir le mode correspondant à votre type de parties préféré. En temps limité ou pas, avec des figures imposées ou des parties aux points... les possibilités sont nombreuses, et leur difficulté paramétrable.

Le menu principal donne accès aux différents modes. Déplacez le personnage sur l'option choisie.



Le mode Trial réserve de belles difficultés. En temps imparti ou non, il faut faire le score le plus élevé en tenant compte de la position des dés.

Les confrontations avec d'autres joueurs donnent droit à de belles empoignades, pleines de vacheries.

Les explications nécessaires (et suffisantes) sont données dans l'option Manual.

DEVIL DICE

Les dés diaboliques roulent sur Playstation à un rythme d'enfer (et pour cause). Fans de jeux de stratégie délirants et attachants, vous ne résisterez pas à Devil Dice.

Après une intro sobre et sans éclat, on est projeté dans un univers plein de couleurs et de petites créatures qui ne sont pas sans rappeler les "Télé Tubbies" anglais. Le but du jeu est simple, il s'agit d'aligner, sur une surface plane, des faces de dés de même valeur. Les dés s'effacent si le nombre de dés alignés correspond au minimum à la valeur des faces en contact. Pour ce faire, vous devez, à l'aide d'un petit personnage, déplacer les cubes en donnant une direction avec le pad. Les cubes se déplacent tant que votre compagnon n'est pas tombé. Lequel peut également se retrouver sur la surface de jeu à pousser simplement les cubes ; dans ce cas, attention à ne pas être écrasé. Les points obtenus varient selon la nature des dés et des combinaisons obtenues. Casse-tête et stratégie obligent, il existe de très nombreuses possibilités et il n'y a pas de tactique miracle. Les modes de jeu sont complets et permettent de se mesurer à des adversaires humains ou à l'ordinateur. Les nombreuses options permettent de régler la difficulté et l'environnement dans ses moindres détails. Vous pouvez participer au mode Trial pour réaliser le plus de points possible, seul contre la montre ou en temps illimité. Le mode Battle permet lui d'affronter un adversaire humain. Le mode Wars est une variante du mode Battle dans lequel des adversaires, humains ou non, s'affrontent pour la suprématie de l'espace de jeu. Le mode Puzzle enfin vous met en présence de situations précises qu'il faut résoudre en un nombre de coups limité. Ce Devil Dice, diablement prenant malgré des graphismes simplistes, vous réserve de belles émotions, seul ou à plusieurs.

On peut changer la nature des dés. Une fois en pierre, il devient plus difficile de se repérer et carrément impossible de les pousser.

AVIS OUI, MAIS...

Agréable et bien rythmé, Devil Dice s'adresse à tous les fans de jeux de réflexion. Les graphismes sont un peu légers, mais l'idée de base est riche et propose un challenge très intéressant. Les options permettent de relancer la difficulté lorsque le jeu devient trop évident, et les modes de jeu sont bien vus et complets. Grâce à son concept astucieux, ce petit jeu sympa assure une bonne ambiance.

TOXIC

Les an... expliq...

Les caméras sont pa... pour faciliter la pri...

DICE

Les animations du début du jeu expliquent la stratégie générale.

AVIS OUI !

N'espérez pas sortir Devil Dice entre la poire et le fromage pour fanatiser des invités incrédules, il n'a pas la simplicité d'accès d'un Puzzle Bobble. Par contre, s'ils ont du temps à perdre, lâchez-vous ; après deux, trois heures, ils seront aux anges et en redemanderont. Ne croyez pas l'affaire gagnée pour autant : passé la phase d'apprentissage des dés et de leurs faces, il faut réaliser des combinaisons spécifiques, et là, on touche au "vraiment pas facile". Ce petit jeu vaut qu'on s'y intéresse, d'autant que les modes de jeux sont nombreux, variés et très sympas.

SPY

Les dés disparaissent une fois que le dernier posé est au contact des autres (ici les 3). Vous pouvez alors ajouter une face de même valeur.

Les caméras sont paramétrables pour faciliter la prise en main.

Les petits personnages vous attendriront entre deux moments d'intense réflexion.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SHIFT
- Éditeur : SONY
- STRATÉGIE/RÉFLEXION
- 1 À 5 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 75%
Rien de très spectaculaire. Une intro rapide et des menus pas très beaux.

GRAPHISMES 75%
Très simples, le principe du jeu ne nécessitant pas une technologie de pointe.

ANIMATION 85%
Les dés roulent sans problèmes. Les personnages ont des attitudes amusantes.

MUSIQUE 85%
Dynamique et agréable.

BRUITAGES 90%
Des efforts louables dans ce domaine. Un rythme de folie et des effets étonnants.

DUREE DE VIE 90%
Divers modes qui collent bien au concept. Les parties entre amis valent le détour.

JOUABILITE 87%
Les commandes réagissent comme il faut et l'interface est bien pensée.

INTERET 85%

Un bon jeu de réflexion et de réflexes. Les mordus du genre seront aux anges et les autres prendront beaucoup de plaisir à s'affronter dans les divers modes.

Smash Court Tennis 2

Inscrit dans la tradition japonaise des jeux de tennis, tout mignon et très jouable, voici Smash Court Tennis, second du nom. Si vous recherchez un jeu de tennis maniable, ce titre devrait vous intéresser !

méga hit

Smash Court Tennis 2 est, comme son nom l'indique, un jeu de tennis, en 2D. Les décors sont en haute-résolution et d'excellente qualité, et les joueurs modélisés en 3D, avec une Motion Capture pour décomposer les mouvements. Les coups sont très réalistes et, avec un peu d'entraînement, on peut placer la balle où on veut.

Les quatre boutons servent à effectuer des coups normaux, lifter, lober, et à sortir un coup surpuissant qui, par contre, nécessite un temps de préparation (pas évident à placer). Un mode Entraînement vous permet justement de peaufiner votre technique en travaillant plusieurs coups. Vous trouverez aussi un mode Story assez surprenant, sorte de petit RPG, dans lequel votre joueur a des points de vie et un niveau et se déplace sur une sorte de gigantesque jeu de l'oie. Pour décider du nombre de cases à franchir, plutôt que de lancer un dé, vous servez sur une "roue de la fortune". Selon la case sur laquelle vous tombez, vous rencontrez un adversaire ou serez expédié à l'hôpital... Un mode de jeu très original.

Un très bel éclairage sur l'un des nombreux courts disponibles.

Le nounours vous lance la balle et vous sert d'entraîneur.

La terre battue est une surface difficile à maîtriser car très lourde.

AVIS OUI !

J'avais déjà adoré le premier tennis de Namco. Cette sortie laisse à penser que cette fin d'année s'annonce vraiment comme la saison des suites pour la Playstation. Manque de créativité des éditeurs ? Ou simplement reflet d'un marché morose où la prise de risque minimum semble être le mot d'ordre ? Quoi qu'il en soit, ce jeu est une réussite ! Même s'il n'apporte pas beaucoup de nouveautés, il est sans conteste mon jeu de tennis préféré.

PANDA

JEU DE L'OIE

Aussi bizarre que cela paraisse, les Japonais sont friands de jeux de société sur console. Cela peu paraître loufoque d'avoir adapté le principe à un jeu de tennis, mais en fait ça passe bien.

On se déplace de case en case. Assez marrant comme idée.

Vous servez sur la roue, et vous avancez du nombre de cases indiqué. Simplissime !

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- TENNIS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOG.

PRESENTATION	85%
Une cinématique en images de synthèse assez mignonne.	
GRAPHISMES	88%
Décors en haute-résolution très fins, personnages plus grossiers.	
ANIMATION	90%
La balle peut foncer, les mouvements des joueurs sont fluides.	
MUSIQUE	75%
Pas prise de tête mais pas inoubliable. Très classique.	
BRUITAGES	84%
Le bruit de la balle est bien digitalisé.	
DUREE DE VIE	93%
Longue en mode Story, et à deux on s'amuse bien.	
JOUABILITE	95%
La maniabilité est excellente, on peut placer la balle où on veut.	

INTERET

Tout simplement le jeu de tennis le plus fun sur Playstation. A ne pas manquer !

93%

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

CONSOLE DREAMCAST
livrée avec adapt 220V
joypad analogique
cable NTSC, vers jap

SEGA RALLY 2 499 F
SONIC ADVENTURE 499 F
PEN PEN TRI-ICELON 499 F
GEIST FORCE 499 F
VIRTUA FIGHTER 3 tb 499 F
D'autre titres arrivent nous tel

Venez découvrir la nouvelle console de SEGA !!!

Dreamcast

Toutes les news aux meilleurs prix !!!

PlayStation

Console PSX DualPack 790 Francs
(livrée avec 1 joypad)

NINTENDO64

Console NINTENDO 64 + Mario 64 790 Francs
(livrée avec 1 joypad)

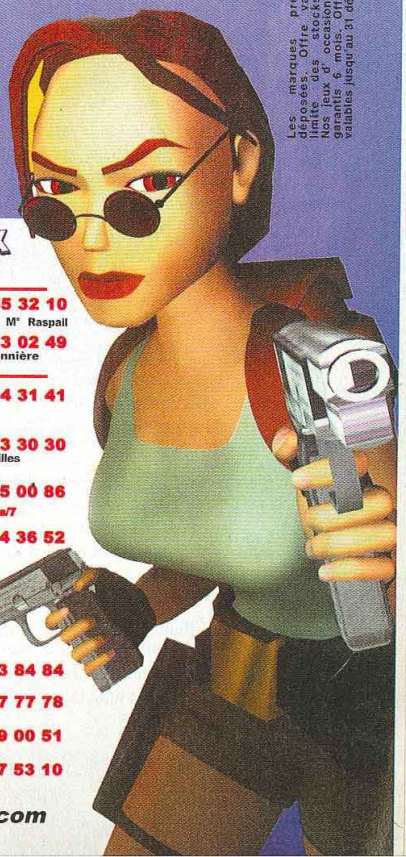
CARTE DE FIDELITE

1500 Frs de jeux achetés = 200 Frs de jeux gratis*
** jeux d'occasions*

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans),
- d' une centrale d' achats performante,
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?

STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d' information, contactez Sébastien au *01 44 07 04 61*

Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois. Offres publicitaires valables jusqu'au 31 décembre 1998.



38 MAGASINS EN FRANCE

Paris

JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine

JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine

MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail

REPUPLIQUE 01 43 55 76 45
13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

GARE DU NORD 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière

Banlieu

ANTONY 01 46 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30

CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy

CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi

SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye

LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense

VERSAILLES 01 39 53 30 30
Centre Commercial Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G

IVRY 01 46 58 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry

BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)

CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7jours/7

SAINT DENIS 01 48 20 1999
C C St Denis Basilique
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

CHAMPIGNY S SEINE 01 48 82 2000
36 Rue Louis Talamoni
94500 Champigny s marne

ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien Les Bains

Province

NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

NANTES 02 40 48 13 14
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane

NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

CARHAIX 02 98 93 74 64
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

MARSEILLE 04 91 49 50 42
98 Rue Montaigne 13012 Marseille

AIX EN PROVENCE 04 42 23 84 84
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence

FORBACH 03 87 87 13 93
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach

METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz

REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

LE HAVRE 02 35 21 40 47
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

MARTINIQUE 05 96 61 65 32
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

EVREUX 02 32 31 39 86
Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux

RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

BAYONNE 05 59 46 13 37
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne

PAU 05 59 83 88 22
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

e-mail : stock-games.com

Les boss sont souvent impressionnants par leur taille. Mais, il suffit de trouver le moyen de les approcher.

GUNNM

Gunnm, manga à succès que les Français connaissent bien grâce aux adaptations impeccables de Glénat, existe à présent en jeu vidéo. Les fans vont être contents !

Du toit de son immeuble, Gally peut admirer Zalem. L'éclairage dépend du moment de la journée.

Gunnm, le jeu, reprend le scénario du manga de Yukito Kishiro, et suit les péripéties de la vie de Gally. Au début, Ido le scientifique trouvera la tête d'un robot en très bon état dans une décharge. Il lui redonnera vie en lui offrant un corps. La jeune fille, qui se nommera désormais Gally, ne tardera pas à découvrir ses aptitudes exceptionnelles au combat. Elle choisira de devenir chasseuse de prime et gagnera son corps de "berserk", après avoir sauvé Ido des griffes de Makaku. Puis, Gally entamera la quête de son identité. La suite, vous la connaissez, si vous avez lu attentivement son histoire. Vous dirigerez l'héroïne dans un monde en 3D, à la manière d'un RPG, avec des lieux à visiter, des équipements à gagner et des persos à qui parler. La caméra suivra vos mouvements, mais vous ne pourrez pas la déplacer. L'action n'a pas été oubliée, avec des combats de type beat'em all. On pourra passer en mode Battle à tout instant en appuyant sur Select. Gally pourra ainsi frapper avec ses membres ou ses armes, et se mettre en garde. Des jauges de vie vous indiqueront l'état de santé de l'héroïne et celui des ennemis. En évoluant, Gally gagnera aussi quelques coups spéciaux. De plus, elle pourra "upgrader" son corps en kit, afin de le rendre plus résistant, et plus efficace au combat. Il suffira d'avoir l'argent. Pour le gagner, vous pourrez faire la chasse aux criminels, et toucher les primes. Finalement, pour une première adaptation vidéoludique (un peu tardive), Gunnm est plutôt réussi. La réalisation est correcte dans l'ensemble, ce qui devrait ravir les nombreux fans du manga.

En mode Battle, Gally peut enchainer rapidement un paquet de coups.

Fidèle au scénario original, Makaku reviendra harceler Gally à plusieurs reprises.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANPRESTO
- Éditeur : BANPRESTO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 88%
Le scénario du manga, des scènes du jeu et des cinématiques.

GRAPHISMES 89%
La 3D est très soignée, et les textures sont fines.

ANIMATION 85%
Pas de problème d'affichage. De plus, Gally court très vite.

MUSIQUE 84%
Très inégale, les morceaux peuvent être géniaux ou médiocres.

BRUITAGES 84%
Les dialogues ne sont pas parlés. Bon rendu des coups et des cris.

DUREE DE VIE 86%
Le jeu retrace l'histoire du manga, depuis la naissance de Gally.

JOUABILITE 88%
Gally répond bien. Il y a juste quelques caméras mal placées.

INTERET 88%
Une réalisation honorable et un mélange d'action et d'aventure bien dosé.

AVIS OUI !

Quand le nom de Banpresto s'est affiché à l'écran-titre, j'ai eu peur de tomber sur un jeu daubique, qui se contenterait de parasiter une bonne licence. Heureusement, ma réticence s'est vite dissipée. Le jeu est simple et captivant. De plus, le "character design" est celui des OAV. Les persos sont bien modélisés et les animations tiennent la route. Je regrette juste l'absence de vrais dessins animés séparant les scènes clés. Enfin, là, c'est moi qui pinaille...

GIA

MAXXI-GAMES

... vous souhaite de bonnes fêtes et vous remercie de votre fidélité !

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
QUAKE 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RUSHDOWN	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	169 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	169 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

PlayStation Platinum

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO64

Jeux Neufs	
1080° SNOWBOARD.	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SCARS	369 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WOW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WOW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF.	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	149 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

"Maxxi-Pack"

> Console Dual Shock
+ 1 Memory Card
+ Modif
+ Câble RGB

999F

King Of Fighters R1
Neo Geo Cup Soccer 98
Puzzle • Pocket Tennis
Baseball Stars • Samouraï
Spirit • Fatal Fury • etc...

549F

Blue Stinger • Godzilla • July •
Sega Rally • Virtua Fighter 3TB •
Monaco GP • Tricelon • Pen Pen •
etc... etc... etc...

Tél.

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
**Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 65 62 21

98, rue Gabriel Peri — Nouveau
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin

Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

PLAYER ONE

BRAVE FENCER MUSASHI

Brave Fencer Musashi avait déjà fait parler de lui lors de sa sortie japonaise, il y a quelques mois. Pour une fois, la traduction arrive dans les temps. Est-elle à la hauteur ?

La fleur que vous devez récupérer dans la grotte ne s'ouvre qu'à une certaine heure de la journée.

Personnage historique du XVIIe siècle devenu héros légendaire, Miyamoto Musashi a inspiré Brave Fencer Musashi, le jeu. Samouraï en quête de sagesse, Musashi se servait de deux sabres et doit, en partie, sa célébrité à ses talents guerriers. Squaresoft parodie ce mythe du folklore japonais en créant un héros miniature, avec un design "super deformed". Son but est de réunir les cinq parchemins afin de sauver de pauvres villageois prisonniers dans des cristaux. Il gagnera des pouvoirs supplémentaires avec l'expérience. Surtout, il pourra absorber les compétences de certains monstres avec son épée et s'en servir pour franchir des endroits inaccessibles. Ce principe très original le différencie des autres RPG, en donnant au héros un grand nombre d'aptitudes. Le jeu mélange habilement 3D et 2D. Souvent, la caméra ne change d'angle qu'en fonction de la position du héros, donnant peu de choix sur l'itinéraire, un peu comme dans des séquences de plates-formes. Par contre, dans le village, vous pourrez faire tourner la vue comme bon vous semble. Le charme du jeu tient aussi dans la multitude de détails bien pensés. Quand Musashi est fatigué, il avance moins vite et ses coups sont moins vifs. Pour reprendre des forces, il doit se reposer en s'étirant et... en dormant sur place. Ce qui lui permet de regagner un peu de vie. Il faut donc prendre en compte le temps qui passe. Le cycle de la journée est déterminant pour résoudre les énigmes ; certains événements ne se déroulant qu'à une heure précise. Mais, pas de souci, en cas de blocage sévère, procurez-vous le hors-série Playstation n° 11 de Consoles+ pour avoir la soluce complète.

Pour atteindre l'épée sous la cloche rose, paralysez un ennemi sur l'interrupteur.

Eh hop ! un petit tour dans l'eau. Le but est de rester en vie tout en bas...

AVIS OUI !

Et voilà, j'ai encore craqué pour un jeu tout mignon. Car il est magnifique et captivant et, surtout, la traduction est excellente. Les expressions employées sont amusantes et donnent du caractère au héros. L'esprit s'approche beaucoup de celui de Goemon. La tête de radis du héros accentue encore plus la ressemblance, ses traits sont proches de ceux de Sasuke. Enfin, le jeu est livré avec la démo de Final Fantasy VIII, entièrement en anglais. Voilà l'argument final qui fait de Brave Fencer Musashi un achat indispensable !

GIA

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : SQUARE**
- **Éditeur : SQUARESOFT/E.A.**
- **ACTION-RPG**
- **1 JOUEUR**
- **Sauvegarde : OUI (1 BLOC)**
- **Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK**

PRESENTATION 88%
Pas de cinématiques qui en jettent, mais des menus clairs.

GRAPHISMES 93%
Super : décors fins, persos bien modélisés, lumières ingénieuses.

ANIMATION 93%
Pas de bugs 3D et les persos bougent sans problèmes.

MUSIQUE 89%
Très pompeuse, elle accentue les effets comiques.

BRUITAGES 90%
Combats marrants. Les dialogues sont souvent parlés.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu est court, mais vous procurera beaucoup de plaisir.

JOUABILITE 90%
Au pad analogique, le héros va où on veut. Sauts imprécis.

INTERET 93%
Une traduction de qualité pour un excellent RPG bourré d'humour.

TWISTED METAL III

Votre véhicule vient d'être "gelé". Il restera immobilisé cinq secondes.

Twisted Metal, le jeu fétiche de l'ami Spy, en est déjà à son troisième épisode. Faites chauffer les missiles, on va tout péter !

Twisted Metal 3 vous propose de conduire un grand nombre de véhicules, depuis le gros blindé jusqu'au side-car. Chacun présente un compromis entre blindage, puissance de feu, maniabilité et rapidité. A vous de choisir le type de véhicule qui vous convient.
La piste est une sorte de grande arène, avec du relief, pas mal de débris, voire des bâtiments. Vous devrez exploiter au mieux le décor pour vous protéger ou vous dissimuler. Grâce à votre radar, vous pouvez connaître la direction de vos adversaires, mais pas la hauteur à laquelle ils se trouvent ; ce qui permet de tendre des pièges vicieux en mode Multijoueur. Il y a une tonne d'options à récupérer en chemin. De quoi armer votre bolide, avec des armes plus puissantes que la mitrailleuse de série sans oublier les munitions qui vont avec. Chaque véhicule possède une option spéciale, depuis le simple turbo au cube de glace, en passant par le rayon tracteur électrique.

Votre voiture est en feu, foncez au plan d'eau, avant de finir carbonisé.

Il faut vite éliminer les concurrents affaiblis avant qu'ils ne prennent les options de soins.

Il faut être à une certaine distance pour que les armes soient pleinement efficaces.

AVIS OUI, MAIS...

Twisted Metal 3 a bénéficié d'un sérieux relookage très réussi, tout en restant maniable grâce à une très bonne réalisation technique. Par contre, le principe a été conservé à l'identique, et il se révèle, à terme, un peu lassant. Certes, les arènes changent, mais le résultat est toujours aussi bourrin, c'est-à-dire très fun à plusieurs, mais répétitif quand on joue seul. Quoi qu'il en soit, ceux qui ont aimé les précédents retrouveront ce nouvel épisode avec plaisir.

PANDA

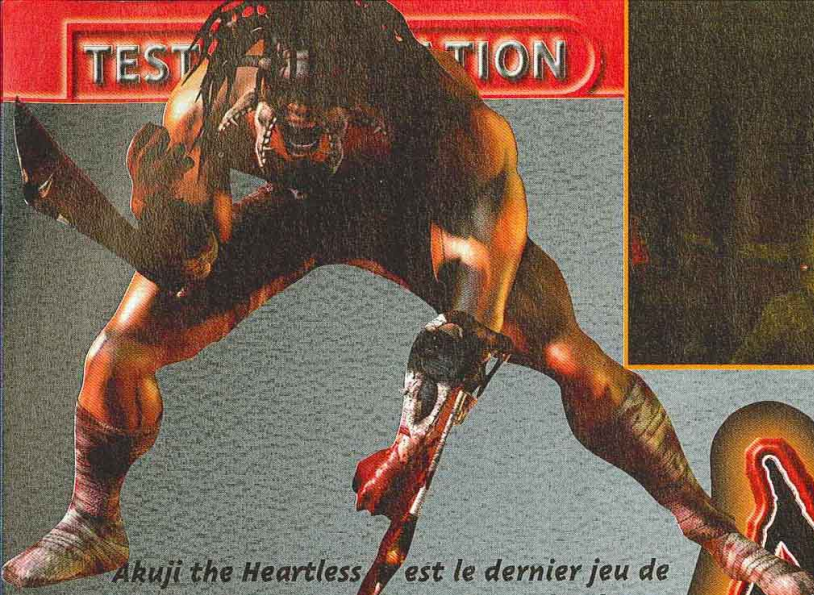
- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : STUDIO 989
- Éditeur : STUDIO 989
- STOCK-CAR
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOG.

PRESENTATION	Pas de scène cinématique. Une intro avec une musique sympa.	80%
GRAPHISMES	Les graphismes ont été nettement améliorés.	87%
ANIMATION	Pas très rapide, mais fluide comme il faut.	84%
MUSIQUE	Une bande-son assez trash qui colle bien au jeu.	85%
BRUITAGES	Classiques et bien échantillonnés, avec beaucoup d'explosions.	85%
DUREE DE VIE	A plusieurs, on s'amuse bien, seul c'est sympathique.	88%
JOUABILITE	La prise en main est très aisée.	90%

INTERET 85%

Un très bon jeu dans un genre un peu bourrin et qui détend les nerfs, surtout à plusieurs.



Akuji est capable de s'accrocher à des grilles comme dans le jeu Tomb Raider. Il peut aussi se balancer.

Certaines st... de vous trans... puissanc...

AKUJI THE HEARTLES...

Akuji the Heartless est le dernier jeu de Crystal Dynamics. Ce mélange de plates-formes et d'action en 3D vous place dans la peau d'Akuji, dont l'âme erre entre deux mondes à la recherche de la résurrection. Si le genre n'a rien de vraiment nouveau, le scénario est original.

Dans les pays où règne la religion vaudou et où les tensions entre les différents peuples sont importantes, on a coutume de sceller des alliances entre clans par des mariages afin d'assurer une paix durable. La famille Murat décide ainsi de marier son second fils, Akuji, avec la jeune Kesho, du clan Grimaldi (un clan retranché sur le rocher de Monaco !). Le jour de son mariage, Akuji est assassiné par son frère, un puissant prêtre vaudou assoiffé de guerre et de destruction. Désormais, Akuji erre entre deux mondes. Il lui reste une seule chance de retourner dans le monde des vivants : retrouver les esprits de ses ancêtres pour utiliser leurs pouvoirs magiques. Voici enfin un scénario intéressant !

Le principe du jeu, entièrement réalisé en 3D, s'inspire grandement de Tomb Raider ou, plus récemment, de Duke Time to Kill : vous évoluez dans des niveaux immenses qui alternent phases de combat et énigmes à résoudre. De nombreux ennemis hantent les niveaux mais grâce aux sorts découverts il est possible de s'en débarrasser aisément. A l'instar de Serval, Akuji dispose de griffes rétractables pour attaquer ses adversaires au corps à corps. Cependant, cette technique de combat comporte des risques, surtout quand l'adversaire dispose de sorts magiques. De nombreuses portes ne s'ouvriront qu'à l'aide d'une clé ou en enclenchant un mécanisme spécial. Comme Lara, Akuji se montre très habile : il peut escalader des échelles, s'accrocher à des parois, faire des roulades ou exécuter des sauts périlleux. Une vue subjective permet par ailleurs de viser très précisément les ennemis pour leur lancer un sort. Comme dans tout bon jeu de plates-formes, des boss, de taille fort impressionnante, sont bien évidemment de la partie. Le sort est jeté, à vous de jouer !

Une séquence... Super Mario 6... pour voir les ...

AVIS OUI !

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Son point fort : un scénario très original dans lequel on s'immerge complètement. Son seul défaut tient aux choix des caméras. Les angles de vue par défaut sont très mauvais, et il faut sans cesse les corriger, ce qui devient à la longue très irritant. C'est avec le pad analogique qu'Akuji prend toute sa dimension. Le contrôle du personnage devient alors très instinctif. Notez qu'Eidos propose sur le CD trois démos : Tomb Raider III, Gex 3 et Soul Reaver. Sympa, non ?

NIIICO

MAGIE ! MAGIE !

Au cours de son périple, Akuji découvre des sorts magiques qu'il pourra utiliser à tout moment. Attention toutefois à ne pas gâcher vos réserves de magie car vous vous rendrez vite compte qu'elles ne sont pas inépuisables.

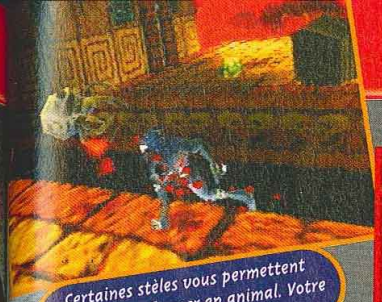
Pour viser correctement, placez-vous en vue subjective et dirigez la croix sur votre adversaire. Vous ne pourrez pas le rater !

Contre ce monstre préhistorique d'une taille gigantesque, utilisez le sort permetttant de frapper le sol avec force.

Cette sphère bleue pompe toute l'énergie des monstres qui se trouvent à proximité. Elle se révèle fort utile quand l'adversaire est en nombre.

Les boss sont to... impressionnants. ... laissez pas intimide... de votre magie a...

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LE... ESTS S...



Certaines stèles vous permettent de vous transformer en animal. Votre puissance est alors décuplée.

AKUJI™ THE HEARTLESS

AVIS OUI !

A la frontière de Turok et Tomb raider, Akuji s'impose comme un bon jeu d'action 3D. Des situations angoissantes et des énigmes bien senties entraînent le joueur à des émotions fortes. Les graphismes sont agréables sans atteindre des sommets, mais le gros point positif du jeu tient à la gestion du personnage. Akuji possède de nombreux mouvements et ses sortilèges sont simples à utiliser. Les caméras sont parfois mal placées, mais on peut les rectifier. Bref, cet Akuji réserve de belles surprises tout au long de ses onze niveaux.

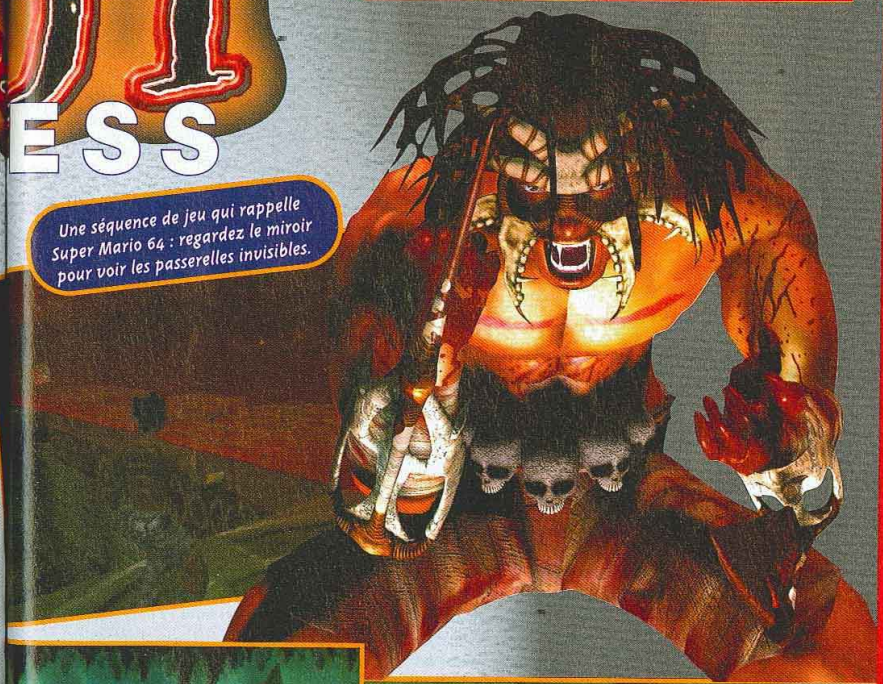
TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

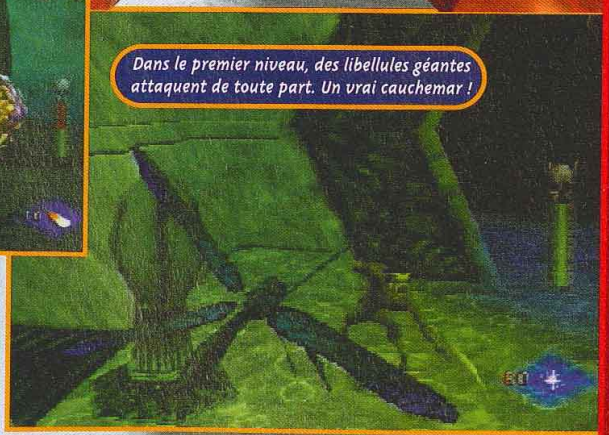
- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : EIDOS
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MAUVAISES

Une séquence de jeu qui rappelle Super Mario 64 : regardez le miroir pour voir les passerelles invisibles.



Les boss sont toujours impressionnants. Ne vous laissez pas intimider, et usez de votre magie à gogo !



Dans le premier niveau, des libellules géantes attaquent de toute part. Un vrai cauchemar !

PRESENTATION 75%

Textes et voix en anglais, dommage. Les options sont peu nombreuses.

GRAPHISMES 90%

Leur qualité varie en fonction des niveaux traversés, mais reste très bonne.

ANIMATION 80%

Le personnage est un peu trop rigide, ses mouvements manquent de fluidité.

MUSIQUE 85%

Dans l'ensemble bien rythmée et en rapport avec l'action.

BRUITAGES 70%

Ils ne sont pas à la hauteur. Peu nombreux et de qualité variable.

DUREE DE VIE 89%

Les niveaux sont assez nombreux et la difficulté très progressive.

JOUABILITE 80%

Il faut sans cesse repositionner les caméras. Très agréable au pad analogique.

INTERET 88%

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Ce mélange original de Tomb Raider et de Duke Time to Kill satisfera les amateurs du genre.

TE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MIN

CAPCOM GENERATION VOLUME 4

Capcom a trouvé un bon rythme de croisière et, tous les mois, nous avons droit à un nouveau "Generation", sortant quasi simultanément sur Playstation et Saturn dans des versions identiques. De quoi mettre tout le monde d'accord !

Commando 2. On peut utiliser des véhicules comme la Jeep, mais aussi des tourelles-mitrailleuses ou un tank...

Commando 2. Le traditionnel boss de fin de niveau. Heureusement, on est deux pour le descendre !

Dans cette quatrième compilation, on trouve trois vieux titres : Commando 1 et 2, et Gun Smoke 2. Commando est un kill them all qui fut si populaire en son temps que son nom est devenu une référence dans son genre. Mais il a pris un sacré coup de vieux et ses graphismes paraissent bien simplets aujourd'hui. Son principe est très simple : vous incarnez un soldat armé d'un fusil d'assaut et de grenades, et devez liquider tout ce qui bouge, ou presque car il y a quelques prisonniers à libérer. Le second épisode, plus actuel, est du niveau d'un bon jeu Snes. On y retrouve les options classiques, armes multiples, boss de fin de niveau, et véhicules multiples. Gun Smoke 2 est lui aussi un jeu de tir, mais vous n'êtes armé que de deux Colts et vous partez à la chasse aux desperados. On peut jouer seul ou à deux à chacun de ces jeux, et bien sûr, en duo c'est beaucoup plus amusant.

Gun Smoke 2. Une petite ville du Far West, avec à chaque fois un boss dont la tête est mise à prix.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- COMPIL DE VIEUX TITRES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : -
- Compatible : PAD ANALOG.

AVIS OUI, MAIS...

Maintenant, vous devez être habitués à nous voir tester ces jeux qui rassemblent soit des vieilleries sans intérêt soit des grands moments de nostalgie... Commando était un jeu excellent qui a marqué son époque, malheureusement les kill them all, encore plus que les shoot them up, sont depuis tombés en désuétude. Commando et Gun Smoke 2 ont pris un bon coup de vieux, mais Commando 2 reste assez sympa, avec des graphismes dignes d'une 16 bits. J'avoue y avoir rejoué avec plaisir et l'avoir bien avancé même.

PANDA

Commando 2. Le scrolling est multidirectionnel, avec quelques armes supplémentaires.

PRESENTATION	*Très sobre. Un mode Collector regroupe des infos et des illustres.*	85%
GRAPHISMES	*A part Commando 2, les autres ont sacrément vieilli.*	70%
ANIMATION	*Fluide, assez rapide et largement suffisante.*	80%
MUSIQUE	*A l'époque, on n'était pas très exigeant de ce côté-là...*	60%
BRUITAGES	*Sommaires. Quelques explosions et déflagrations...*	70%
DUREE DE VIE	*Vous en avez pour un moment avant de les finir tous les trois.*	85%
JOUABILITE	*La prise en main est facile, et on peut jouer au pad analogique !*	90%

INTERET 83%

... pour les amateurs de titres légendaires, 60% pour les autres. Dommage pour eux...

achetez vendez CYNER J aux meilleurs prix

Nouveau

PROCHAINEMENT OUVERTURE
AUX SABLES D'OLONNE

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PSX
FINAL FANTASY VII

NINTENDO64
WIPE OUT 64

NINTENDO64
ROGUE SQUADRON

NINTENDO64
MARIO PACK

790 F

• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau • AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	02 33 58 88 01
Nouveau • BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	03 21 52 09 15
• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
Nouveau • FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130	01 34 13 59 40
Nouveau • ISLE SUR LA SORGUE	CYNER-J	800, cour Fernande Peyre - 84800	04 90 38 49 94
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
• LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
• MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
• MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
• MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
• STRASBOURG	CYNER-J	9, rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
• MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
Nouveau • NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	03 44 44 37 90
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
Nouveau • TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80
• VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

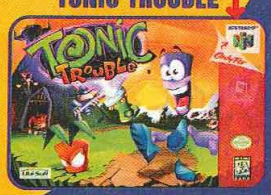
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

NINTENDO64
TONIC TROUBLE



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

KO KINGS

La caméra proposée par défaut est de loin la meilleure.

méga hit méga hit méga hit

Electronic Arts, coutumier des simulations à tire-larigot, a cette fois pris son temps et placé la barre très haut, avec force licences.

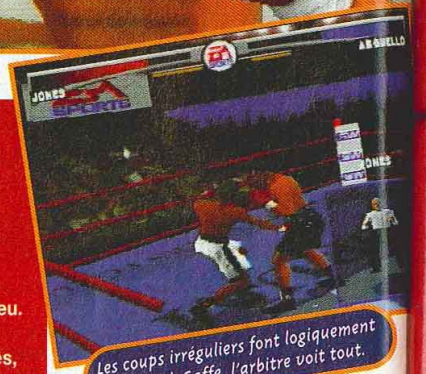
Les grands noms de la boxe sont réunis mais le côté "informatif" a été négligé.

Une chose est sûre, EA n'a pas fait le gong, et des chandelles... vous allez en voir un paquet ! Retrouver sur le ring quarante des plus grands noms de la boxe (De La Hoya, Holyfield, Ali...) avec leur technique et leur comportement spécifiques est vraiment bluffant. C'est vrai qu'il manque un paquet de champions. C'est vrai qu'il n'y a que trois catégories (léger, moyen, lourd) et peu de modes de jeu (Cogneur, Exhibition et Carrière), mais le véritable amateur de boxe anglaise ne pourra que saluer une telle affiche, qui est une première dans l'histoire du jeu vidéo ! Passé l'extase, on se lance sur le ring et, surprise, les développeurs ont une nouvelle fois fait très fort : les persos sont très ressemblants et rarement on a pu voir une palette de coups aussi détaillée et exploitant avec un tel brio les boutons du pad. Le bouton Croix, situé au bas du pad, servira pour les coups au corps, les boutons Rond et Carré serviront pour les directs du droit et du gauche, et le bouton Triangle servira pour les uppercuts. Mais ça ne s'arrête pas là ! Vous pourrez combiner ces touches avec le bouton R2 (pour réaliser des enchaînements, des crochets ou des directs foudroyants) ou le bouton R1 (pour les coups irréguliers). Vous pourrez aussi vous mettre en garde haute ou basse grâce à L1 ou L2, vous accrocher à l'adversaire pour récupérer (des coups spécifiques pourront alors être donnés comme les coups de tête...), le provoquer, etc. Bref, c'est du surcomplet !

COGNER, EXHIBER, CRÉER

Contrairement à ses bonnes habitudes, EA a tablé sur un faible nombre de modes de jeu. Le mode Cogneur est un combat de brutes, sans règles, où vous écraserez Ray Mancini (poids léger) avec Evander Holyfield (poids lourd) par exemple. En mode Exhibition vous affronterez les meilleurs combattants dans les règles de l'art. Le mode Carrière vous offrira l'opportunité de créer votre champion pour lui faire gravir les échelons de la gloire.

Les choix pour concocter votre boxeur sont complets.



Les coups irréguliers font logiquement très mal. Gaffe, l'arbitre voit tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 79%
Une promo pour EA Sports, et des cinématiques de champions.

GRAPHISMES 85%
Les modèles 3D des boxeurs sont crédibles. Le public est naze.

ANIMATION 93%
Excellente. La Motion Capture fait des prouesses.

MUSIQUE 71%
Elle n'est là que pour habiller les menus d'options.

BRUITAGES 80%
Coups passables. Commentaires et public fadasses.

DUREE DE VIE 88%
Proportionnelle à votre passion pour ce sport.

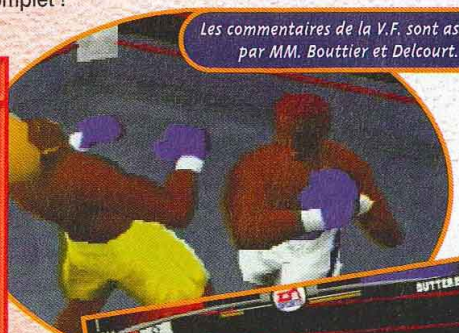
JOUABILITE 90%
On utilise tous les boutons et les combinaisons sont nombreuses.

INTERET 90%
Une simulation complète qui s'impose comme un bon direct et laisse KO quand on la maîtrise.

AVIS SONNÉ !

KO Kings est de loin le meilleur jeu de boxe qu'une console ait jamais porté. Tout amateur de boxe se doit de se ruer sur ce titre. Mais je ne peux m'empêcher de lui trouver quelques défauts. Voyez le temps de réponse entre l'ordre et l'exécution d'un coup (accrochez-vous pour vous mettre rapidement en garde) ; la longueur exaspérante des loadings et le peu de ferveur de la foule... Je sais que ce ne sont que des détails mais face à tant de perfection, les ratages prennent une ampleur démesurée. Cela dit, Ko Kings va épater les amateurs.

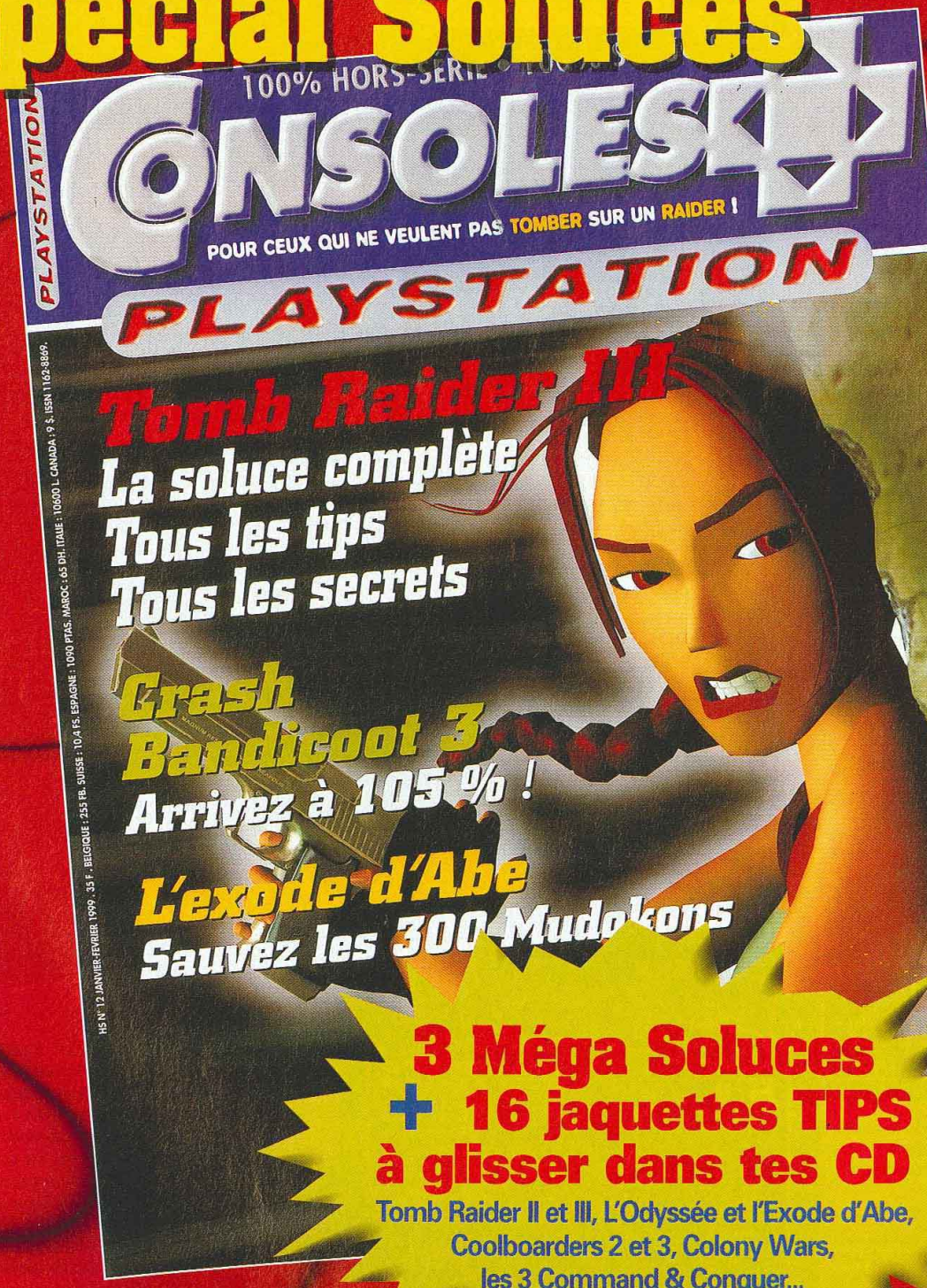
SPY



Les commentaires de la V.F. sont assurés par MM. Bouttier et Delcourt.

Les combats des poids légers sont très rapides, ceux des poids lourds tout en puissance.

Spécial Playstation
Spécial Soluces



3 Méga Soluces
+ 16 jaquettes TIPS
à glisser dans tes CD

Tomb Raider II et III, L'Odyssée et l'Exode d'Abe,
Coolboarders 2 et 3, Colony Wars,
les 3 Command & Conquer...

En vente dès le 28 décembre

Ridge Racer Type 4

La série des Ridge Racer est présente depuis les débuts de la Playstation. Après Ridge Racer, Ridge Racer Revolution et Rage Racer, voilà venir le très attendu Ridge Racer Type 4.

Un paquet de joueurs se sont usé les pouces sur les trois volets de Ridge Racer, une série devenue mythique. Ce quatrième épisode risque bien de créer le même événement grâce à des graphismes de folie, une maniabilité exemplaire et une animation à couper le souffle. L'esprit Ridge Racer original est revenu, et tant mieux. On retrouve le fun des premiers du nom et on quitte le principe de Rage Racer. Mis à part les graphismes très soignés, plusieurs effets visuels ont été intégrés, comme une traînée lumineuse derrière les phares des concurrents, des jeux de lumière avec l'asphalte, des bandes de peinture usées et des effets de flou lors des replays. Le résultat est très esthétique, donnant encore plus de pêche aux courses, et une apparence très sophistiquée. Vous avez le choix entre quatre écuries (R.T. Solvalou, MMM, PRC et DRT) et quatre marques de voitures (Assoluto, Age Solo, Lizard et Terrazi), ce qui fait un total de seize combinaisons différentes. Il faut gagner les championnats avec chaque combinaison pour gagner des voitures (il y en a 320 au total !). Quand vous avez remporté un championnat, le mode Extra Trial s'ouvre, vous mettant en compétition avec le bolide de référence (souvenez-vous du Baron Noir et d'Angel et Devil). Le challenge est de taille. Exit les histoires de sous et la customisation des voitures, Namco a choisi de récompenser immédiatement les performances, au lieu de privilégier l'accumulation d'argent. Cette priorité est une excellente chose, car elle permet de se concentrer sur les courses plutôt que sur le porte-monnaie. La maniabilité est beaucoup plus sensible et précise par rapport aux premiers volets. De plus, les dérapages sont nettement plus simples à maîtriser que dans Rage Racer. Avec un peu de pratique, il est possible de reprendre de la vitesse juste après la manœuvre (comme dans le premier épisode). Tous ces paramètres font de RRT4 une véritable bombe libérant une grosse charge d'adrénaline durant les courses. Les fans de Ridge Racer seront aux anges. Les autres devraient se convertir sans tarder.

Pour une fois, la vue externe est jouable.

On sent bien les dénivellations des circuits.

Si vous réussissez à finir un championnat, vous aurez l'immense honneur d'affronter le bolide du jeu. Pour gagner il faudra attendre d'avoir la bonne voiture.

Le circuit Phantomile est dédié à un autre jeu de Namco : Klonoa. On peut même voir les grosses peluches du jeu.

BONUS

Avec le jeu, vous aurez droit à un second CD contenant une nouvelle version de Ridge Racer, premier du nom. Elle a été remise au goût du jour, avec des graphismes plus travaillés et une une animation plus rapide. De plus, elle est compatible avec le Jogcon. Encore un collector que les fans se doivent d'acheter.

AVIS OUI !

Entre Gran Turismo et RRT 4, mon cœur balance. Certes, la durée de vie du premier est beaucoup plus longue, mais j'adore le côté arcade et prise en main immédiate de Ridge Racer. Le fun prime sur tout, et c'est l'essentiel. Je me suis amusée comme une tarée ! Je regrette que mes mains soient trop petites pour profiter complètement du Jogcon, mais qu'importe, le reste est excellent, même avec un simple pad ou un Dual Shock. Son incompatibilité avec l'analogique m'est complètement égale, puisque je DÉTESTE m'entraîner à un jeu de course avec ce type de pad...

GIA

Pas de réglages, la voiture est livrée clé en main.

La texture de l'asphalte est très réaliste. Avec les jeux de lumière, c'est un vrai miracle visuel.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS/ JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COURSE DE BOLIDES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : POCKETSTATION - DUAL SHOCK - JOGCON - NEGCON
- Vibrations : BONNES

AVIS OUI !

Namco a toujours placé la barre très haut avec Ridge Racer et, après Gran Turismo, il se devait de frapper encore plus fort. Le challenge est relevé : le père de Tekken nous offre un soft techniquement irréprochable (ziques géniales, graphismes superbes, clipping totalement absent, sensation de vitesse sidérante...) et s'offre le luxe de revenir à une conduite simplissime mais diablement tripante. Comme toujours, la durée de vie est étonnante (plus de 300 voitures à dégoter !) et nous découvrons un mode 2 joueurs en écran splitté qui tient méchamment la route. Un must !

SPY

PRESENTATION	95%
Comme d'hab, Namco signe une intro époustouflante... et coquine !	
GRAPHISMES	95%
Fins et lumineux. Les caisses sont bien modélisées. Mieux que Gran Turismo.	
ANIMATION	97%
Rapide et fluide. Et surtout, on ne voit aucun clipping !! Inédit sur Playstation.	
MUSIQUE	89%
On laisse tomber la techno, et place au disco d'inspiration très "pop japonaise".	
BRUITAGES	88%
Grondement des moteurs réaliste. Il y a un effet de reverb sur les digits vocaux.	
DUREE DE VIE	89%
Avec 8 circuits et 320 voitures à gagner, ce RRT4 vous éclatera longtemps.	
JOUABILITE	96%
Maniabilité très arcade. Dérapages simplifiés par rapport à Rage Racer.	

INTERET 95%

Une grosse claque de Namco sur la face de la Playstation. Ceux qui apprécient la jouabilité immédiate le préféreront à Gran Turismo.

JOGCON

Avec la série limitée du jeu, vous aurez la chance d'acquérir le tee-shirt Ridge Racer et le pad Jogcon. Le Jogcon, le nouveau pad de Namco après le Negcon, est équipé d'un volant au milieu. On a un peu de mal à le manœuvrer au début, mais on s'y fait vite. La précision est au top, mais pour des petites mains, il est un peu dur à tourner. Le grand avantage de ce pad est l'effet Force Feedback. Quès aco ?

Le "retour de force" transmet la résistance du volant en fonction de la conduite. Par exemple, lors d'un dérapage, il rend le contre-braquage plus difficile. Nous l'avons essayé, et l'expérience nous a vraiment convaincus. En revanche, nous ne disposons pas encore de la carte-mémoire Pocketstation. Nous ne pouvons donc pas juger de l'intérêt de cette option. A suivre...

RUSH 2

L'année dernière sortait San Francisco Rush, adapté d'un vieux jeu d'arcade Atari. En voici la suite, Rush 2 : Extreme Racing USA.

Dans ce deuxième volet, vous parcourez les Etats-Unis, les rues de San Francisco étant devenues trop étroites pour vos exploits. Au menu donc : Seattle, Los Angeles, New York, Las Vegas ou encore Alcatraz. On retrouve le même style de graphismes que dans le premier épisode, à savoir des décors variés avec des couleurs criardes. Le principe des raccourcis, des sauts à 20 mètres de haut et des clés est conservé, apportant une certaine richesse aux 10 circuits (sans compter les cachés). Au rayon nouveautés, on remarque tout de suite la variété des véhicules disponibles : plus de 16 modèles à la conduite très différente. Entre la la camionnette, la Coccinelle, la Cadillac rose bonbon ou la Viper GTS, il faudra choisir le modèle le mieux adapté à chaque course. Vous pourrez personnaliser votre voiture grâce à une large palette de couleurs et d'équipements. Certains modes de jeu surprennent par leur originalité. Ainsi, le Stunt Race vous permet de réaliser des tricks à l'aide de tremplins sur un large terrain, sans limite de temps. Avec un peu de dextérité et pas mal de chance, vous réaliserez même des Combos. Enfin, la conduite a été améliorée. La maniabilité reste très arcade. Même si les virages sont parfois durs à négocier, on apprécie les progrès réalisés.

Les chocs laissent des traces sur la carrosserie. Pour les effacer, il faut détruire complètement sa bagnole.

Rush 2 est le seul jeu de course de voitures à proposer un half-pipe.

On trouve beaucoup de publicités pour des magazines ou des sites web américains de jeux vidéo.

En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ATARI
- Éditeur : MIDWAY
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : MEM. PACK
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 80%
Pas d'intro, et les menus ne sont pas très clairs.

GRAPHISMES 85%
Très flashys. Les décors sont assez variés.

ANIMATION 85%
Un peu saccadée, et les véhicules ne vont pas très vite.

MUSIQUE 82%
Elle tape facilement sur les nerfs.

BRUITAGES 82%
Rien de notable. Des explosions et des chocs contre les murs.

DUREE DE VIE 85%
Nombreux secrets et différents chemins pour chaque course.

JOUABILITE 88%
Les caisses répondent bien malgré leur comportement bizarre.

INTERET 83%
La réalisation n'est pas très soignée, mais le plaisir de jouer est là. Gare à la concurrence...

AVIS OUI, MAIS...

San Francisco Rush était pour moi un des plus mauvais jeux de course pour console 32 bits ou plus. C'était moche, pas maniable, inintéressant, bref, une grosse daube. Heureusement, cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

GAME PARTNER

MANGA Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Ah! My Goddess Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Albator 84 le Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film NEW	V.F	129 F
Art of Fighting	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Capitaine Flam la Série Vol 1 à 13	V.F	99 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Docteur Slump Vol 1 à 2	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Epis Inédits Vol 1 à 6 NEW	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Evangelion Vol 1 à 9 NEW	V.F.S	129 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1	V.F	119 F
Iria Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F.S	129 F
Les Cités D'or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 2	V.F	129 F
Princesse Minerva	V.F.S	109 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5 NEW	V.F	129 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 NEW	V.F	129 F
San Ku Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Suikoden	V.F	109 F
Street Fighter 2V Vol 1 à 7 NEW	V.F	129 F
Tenchi Muyo Spécial	V.F	119 F
Tom Sawyer Vol 7 à 9 NEW	V.F	99 F
Torpedo	V.F	99 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Tres cher frere Vol 1 à 2 NEW	V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 4	V.F	99 F

Les Mangas érotiques

Select X 2 & 3
Alien from Darkness
Imma Yojo Vol 1 à 3
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Shin Angel Vol 1 à 5
Visionary
Miss Visionary
Belles et Diables
Emmy la cochonne
Twin Dolls Vol 1 à 2
Manga X
Twin Angel Vol 2 à 4
Mission Extrême Vol 1 à 2
Cris et Châtiment
Dragon Pink Vol 1,2,3
Ma Sorcière Rei Rei Vol 1 à 2
Parade Parade
Hard Stock
Bestiales Sevices
Stainless Nights
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Mademoiselle Météo Vol 1 & 2

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

Joyeux Noël !

129 F Vol 1 à 4

119 F Vol 1 à 8

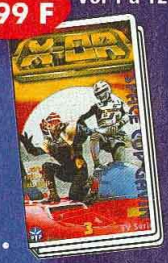
129 F Vol 1 à 9

129 F Vol 1 à 3

119 F Vol 1 à 7

129 F Vol 1 à 4

99 F Vol 1 à 12



ENFIN DISPONIBLE

Coffrets 1 à 6 et 7 à 13 (le coffret)

390 F

DRAGONBALL GT DÉBARQUE !
Les 3 Premières K7 la K7: 129 F

EN FRANCE !

L'INTÉGRALITÉ !
Coffret de 9 K7

490 F

Coffret 7 K7

449 F

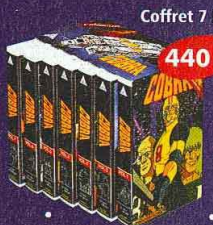
Coffret 7 K7

490 F

Coffret 6 K7

349 F

Coffret 7 K7



440 F

...ragments pour passer
... en y ajoutant des
...ra le bonheur de
...cheront dessus.

SPEEDY GONZATEST

L'hiver approche, et je ne sens plus mes doigts de pieds. Ma Corona est congelée et mes enchiladas n'ont plus de goût. Je vais sûrement m'acheter des moufles et des chaussettes pour me mettre au snowboard et laisser tomber le surf. Tous les ans, c'est la même chose... Vivement l'année des quatre étés !

NINTENDO 64

NBA JAM 99 [ACCLAIM]

85%

NBA Jam revient avec de nombreux changements. Désormais, on joue à 5 contre 5. Avec des graphismes de folie et une animation fluide, nette et sans bavure (c'est-à-dire sans brouillard), le jeu regroupe 29

cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

20%

En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.

NINTENDO 64

85%

NFL QUATERBACK CLUB 99 [ACCLAIM]

Avec des graphismes en haute-résolution et une animation hallucinante, NFL Quaterback Club 99 en met plein la vue. Plus de 31 équipes de la ligue NFL sont présentes. Les différentes tactiques raviront les fans de football américain par leur variété et leur finesse. De plus, le jeu est compatible avec le Ram Pack, améliorant considérablement l'aspect graphique. Beaucoup plus fun que Madden 99, NFL Quaterback Club 99 est bien meilleur que la version précédente. Les amateurs seront contents.

PLAYSTATION

CAESAR PALACE II [ACCLAIM]

Rrrou... rrrou... Approchez gentils pigeons. Laissez-vous entraîner par le démon du jeu, et faites-vous plumer par la banque. Vous débutez avec 2000 dollars en poche. Baccarat, black-jack, roulette, poker... Plus de vingt jeux d'argent vous attendent au Caesar Palace II. Sans grande prétention, avec une réalisation plutôt moyenne et des temps de chargement longuets, ce titre fait partie d'un genre sous-représenté et devrait satisfaire les fous de casino.

80%

PLAYSTATION

HUGO [SCEE]

Hugo est le petit personnage qui avait fait une courte carrière à la télé, il y a quelques années. Dans son émission, les "heureux" participants dirigeaient ses mouvements à l'aide des touches de leur téléphone, pour gagner des lots. Sur Playstation, on a droit à une adaptation fidèle à l'esprit original, avec tous les jeux qui sont passés sur les petits écrans. Vous l'avez compris, ce jeu louche sur la tirelire des mômes, en espérant qu'ils seront assez couillons pour tomber dans le panneau. Une chance, on a échappé à Karen Cheryl en bundle...

PLAYSTATION

TIGER WOODS 99 PGATOUR GOLF [EA]

Tiger Woods c'est la nouvelle appellation de l'ancien PGA Tour Golf d'Electronic Arts. C'est aussi le nom du champion de golf qui a posé pour la motion capture de ce titre. On retrouve d'autres grands noms du circuit professionnel comme Craig Stadler, Mark O'Meara, Lee Janzen ou Davis Love III. Avec des commentaires et des angles de caméra ingénieux, on voit facilement ce qui se passe sur le terrain. Ce jeu de golf est très axé sur la simulation. Malheureusement, quelques petits défauts persistent, comme une animation un peu saccadée et un tableau de bord pas très lisible. Des petits défauts qui l'empêchent de s'imposer comme le meilleur jeu de sa catégorie !

PLAYSTATION

ATLANTIS [SCEE]

Ce vieux titre développé par Cryo était sorti sur PC et Saturn il y a un bon bout de temps. Histoire de se faire encore plus de sous sur le dos du "grand public" (entendez les joueurs néophytes qui ne connaissent rien, ou quasiment, aux jeux vidéo), Sony le ressort, cette fois sur Playstation. L'aventure se situe dans l'Antiquité. Vous vous déplacez à l'écran à l'aide d'une souris. La 3D est un peu bizarre, car l'image se déforme... En clair, de ce côté, ce jeu a gardé toute sa médiocrité. Certes, c'est joli à regarder, mais quel ennui quand on essaie d'y jouer ! L'aventure est insipide, les dialogues niais et les temps de chargement fastidieux. Bref, c'est du Cryo tout craché... Et dire que ça risque de se vendre...

DREAMCAST

JULY [SEGA]

Le jeu débute le 7 juillet 1999 – la date prévue par Nostradamus pour l'Apocalypse. On remarque la présence anecdotique de textes en français. Vous incarnez, à tour de rôle, deux hommes, Joshua et Makoto, dans une ambiance fin du monde, et devez vous déplacer sur une carte quadrillée pour dialoguer avec d'autres persos, dans la pure tradition des digital comics. Pas d'animations de folie, vous n'aurez droit qu'à des persos en 2D immobiles et à du texte qui défile. On s'attendait à des tonnes de scènes cinématiques : elles sont rares et courtes. Bref, ce titre devient vite ennuyeux à en mourir.

PLAYSTATION

ASTEROIDS [ACTIVISION]

Les dinosaures se rappelleront avec émotion de ce petit jeu sans prétention qui avait passionné les foules. Vous êtes aux commandes d'un petit vaisseau spatial, qui essaie de résister aux assauts de météorites. Quand vous tirez sur un gros rocher, celui-ci se fractionne en petits cailloux, et ainsi de suite. Votre but est d'éliminer tous les fragments pour passer au niveau suivant. Activision a remis ce titre au goût du jour, en y ajoutant des effets de lumière et la 3D. Le résultat est plutôt bien fait, et fera le bonheur de tous les nostalgiques. Malheureusement, les petits jeunes cracheront dessus.

HEEEEELP !

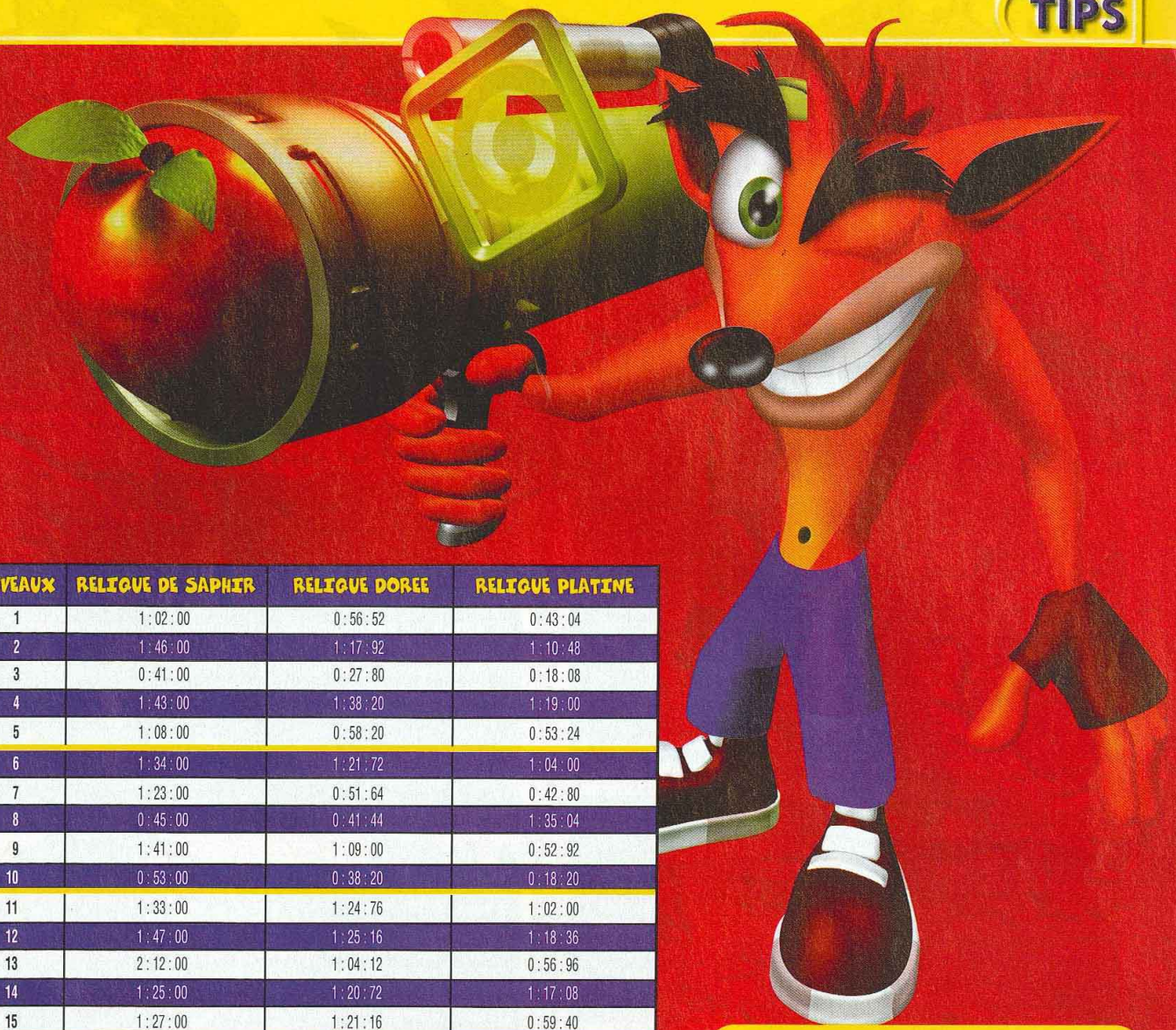
Chose promise, chose dûe. Le mois dernier dans notre booklet, nous vous promettions de tout vous dire sur les niveaux secrets et les chronos de Crash Bandicoot 3. Eh bien les voilà ! Comme d'habitude, si vous voulez garder intact le plaisir de la découverte, passez votre chemin. Nous indiquons ici comment exploser les 100%, ainsi que la meilleure marche à suivre pour empocher les reliques offertes par les chronos. Pour commencer, voici un tableau qui fait le point sur le nombre de caisses, les diamants de chaque niveau ainsi que les temps que vous devrez battre pour empocher les reliques.

SPY

NIVEAUX	NB DE CAISSES	DIAMANTS A TROUVER	SPECIAL
1	42	1GRIS	-
2	92	1 GRIS	-
3	51	1 GRIS	-
4	66	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT ROUGE POUR LE SECOND DIAMANT GRIS
5	37	1 GRIS	-
6	100	1 GRIS	-
7	96	1 GRIS	LE DIAMANT JAUNE S'OBTIENT EN 29
8	13	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
9	95	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT VIOLET POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
10	35	1 GRIS	-
11	112	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT JAUNE POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
12	83	1 GRIS, 1 ROUGE	-
13	85	1 GRIS, 1 VIOLET	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VIOLET
14	25	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
15	91	1 GRIS	-
16	105	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT BLEU POUR LE SECOND DIAMANT GRIS
17	11	1 GRIS	DETRUIRE LES 7 DIRIGEABLES POUR LE CRISTAL
18	61	1 GRIS	-
19	133	2 GRIS (par niveau 29)	-
20	88	1 GRIS, 1 BLEU	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT BLEU
21	87	2 GRIS	IL FAUT LE DIAMANT VERT POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS
22	20	1 GRIS	FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL
23	75	1 GRIS, 1 VERT	PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VERT
24	11	1 GRIS	DETRUIRE LES 5 BIPLANS POUR LE CRISTAL
25	120	2 GRIS	IL FAUT TOUS LES DIAMANTS POUR LE SECOND DIAMANT GRIS
26	100	1 GRIS	-
27	-	1 JAUNE	-
28	24	2 GRIS	FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT GRIS
29	133	2 GRIS	ENFIN... LES DEUX DIAMANTS GRIS DU 19
30	33	2 GRIS	FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT GRIS
31	70	1 GRIS	NIVEAU A TROUVER EN 14
32	AUCUNE	1 GRIS	NIVEAU A TROUVER EN 11

NIVEAUX
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

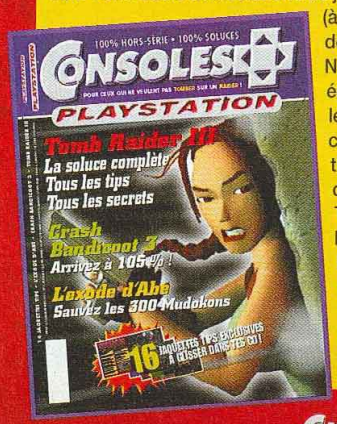
*La plate-forme tête de mort s'obtient en allant jusqu'à son emplacement sans perdre de vies...



NIVEAUX	RELIQUE DE SAPHIR	RELIQUE DOREE	RELIQUE PLATINE
1	1 : 02 : 00	0 : 56 : 52	0 : 43 : 04
2	1 : 46 : 00	1 : 17 : 92	1 : 10 : 48
3	0 : 41 : 00	0 : 27 : 80	0 : 18 : 08
4	1 : 43 : 00	1 : 38 : 20	1 : 19 : 00
5	1 : 08 : 00	0 : 58 : 20	0 : 53 : 24
6	1 : 34 : 00	1 : 21 : 72	1 : 04 : 00
7	1 : 23 : 00	0 : 51 : 64	0 : 42 : 80
8	0 : 45 : 00	0 : 41 : 44	1 : 35 : 04
9	1 : 41 : 00	1 : 09 : 00	0 : 52 : 92
10	0 : 53 : 00	0 : 38 : 20	0 : 18 : 20
11	1 : 33 : 00	1 : 24 : 76	1 : 02 : 00
12	1 : 47 : 00	1 : 25 : 16	1 : 18 : 36
13	2 : 12 : 00	1 : 04 : 12	0 : 56 : 96
14	1 : 25 : 00	1 : 20 : 72	1 : 17 : 08
15	1 : 27 : 00	1 : 21 : 16	0 : 59 : 40
16	1 : 42 : 00	1 : 22 : 64	0 : 56 : 68
17	1 : 09 : 00	0 : 58 : 40	0 : 51 : 48
18	1 : 42 : 00	1 : 25 : 64	1 : 05 : 24
19	2 : 01 : 00	1 : 34 : 00	1 : 19 : 64
20	2 : 44 : 00	1 : 45 : 04	1 : 24 : 00
21	2 : 03 : 00	1 : 23 : 60	1 : 00 : 12
22	1 : 36 : 00	1 : 31 : 30	1 : 21 : 80
23	1 : 42 : 00	1 : 13 : 10	0 : 58 : 40
24	2 : 08 : 00	1 : 55 : 20	1 : 38 : 16
25	1 : 47 : 00	1 : 32 : 84	1 : 12 : 92
26	1 : 16 : 00	0 : 50 : 48	0 : 33 : 32
27	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO
28	1 : 53 : 00	1 : 49 : 80	1 : 44 : 48
29	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO	PAS DE CHRONO
30	1 : 22 : 00	1 : 03 : 04	0 : 53 : 76
31	N.C.	N.C.	N.C.
32	N.C.	N.C.	N.C.

CRASH BANDICOOT 3 LA TOTALE !

Si vous voulez une aide niveau par niveau pour Crash 3, vous pouvez vous reporter à notre nouveau hors-série dédié aux solutions de jeux Playstation (à paraître fin décembre). Nous vous avons également concocté les soluces complètes (secrets, tips, déroulement des niveaux) pour Tomb Raider III et l'Exode d'Abe. Enfin, sachez que vous trouverez 16 jaquettes tips à glisser dans vos CD. Consoleudise !



LES CHRONOS

Ce sont les challenges qui vous donneront le plus de fil à retordre, surtout si vous voulez empocher les reliques de platine. Voici répertoriés les principaux conseils à suivre en fonction du type de niveau traversé. Commencez par terminer le jeu sans vous intéresser aux chronos. En battant Neo Cortex une première fois, vous gagnez des chaussures de vitesse. Grâce à elles, vous devriez empocher les reliques de saphir sans problèmes. N'oubliez pas que vous ne perdez aucune vie en réalisant les chronos.

GENERALITES

Dès que vous avez trouvé le cristal d'un niveau, on vous propose de refaire le parcours en participant à une course contre la montre. Si vous êtes assez bon, vous empochez la relique de saphir du niveau. Mais le challenge ne s'arrête pas là. En effet, un nouveau temps s'affiche : celui à réaliser pour obtenir la relique d'or... Si vous gagnez les reliques d'or des niveaux, vous accédez, en poussant le jeu (c'est-à-dire en battant une seconde fois Neo Cortex avec 100% du jeu, par exemple...), à une nouvelle course contre la montre vous permettant de raffler les reliques de platine. Le temps demandé alors est ahurissant mais réalisable (suivez nos conseils). A noter qu'il y a 28 reliques de base à empocher, mais que les deux niveaux secrets proposent également des chronos. Vous pouvez alors totaliser 30 reliques, soit 30% du jeu.

EN SCOOTER

Il n'y a pas véritablement de trucs pour les niveaux en scooter, mais n'oubliez pas que le chemin proposant des caisses de décompte de secondes n'est pas toujours le plus court – notamment au tout début du niveau 26 où il est tout aussi intéressant de partir vers la gauche que de prendre les caisses à droite. Le reste est une question de reconnaissance du trajet. En général, empruntez les tremplins, collez aux bouées pour éviter les mines et, autant que possible, prenez les "bonnes" vagues.

EN AVION

Les niveaux en avion sont certainement les plus simples à condition de bien viser et de se concentrer sur les appareils à détruire et non sur les ennemis. Une bonne vrille vous permettra d'éviter les tirs. Ensuite, sachez qu'il y a dans le niveau des dirigeables un chemin plus court pour les détruire d'affilée (commencez par celui situé à 3 heures dès votre entrée). La flèche en haut de l'écran vous indiquera l'avion le plus proche.

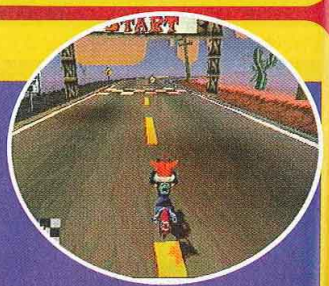
SUR LE TIGRE

Le challenge pour avoir les reliques de saphir n'est pas trop compliqué puisque votre tigre est pourvu d'une accélération. Utilisez-la dès que possible puis relâchez-la lorsque vous arrivez dans des zones plus difficiles. Ramassez un maximum de caisses de décompte. Pour les deux challenges suivants, il faut que vous accélériez en permanence (il est donc important de bien connaître les tracés) et, évidemment, ne louper aucune caisse de décompte (n'oubliez pas qu'il y en a également sur les toits).

LES NIVEAUX DE PLATES-FORMES

La première chose à savoir est que la majorité des niveaux de plates-formes proposent trois boucliers qui vous permettront de devenir invincible (et donc d'aller plus vite) quelques instants. Il faut impérativement profiter de cet avantage pour les reliques avancées. De plus, il faut que vous évitiez au maximum les ennemis – un tourbillon fait perdre du temps – et que vous vous absteniez de faire des doubles-sauts qui font perdre du temps. Essayez de trouver un repère pour être en phase avec les marées ou les tapis volants (prenez la montre quand la deuxième fatma lance sa bombe dans le niveau 13 ou foncez au moment où le scarabée est à droite dans le niveau 20...). Pour le niveau 4, vous pouvez aussi descendre de la plate-forme et vous retourner pour shooter la montre avec le bazooka. Vous gagnerez ainsi quelques précieuses secondes.

A MOTO



Si vous pouvez réaliser un méga départ en appuyant sur l'accélération au moment où le feu passe au vert, nous vous conseillons de ne en user pour les chronos. En effet, attendez quelques secondes que tous vos concurrents prennent le large, puis allez prendre la montre. Vous pourrez ainsi faire le chrono sans adversaire, ce qui peut aider. Autre "truc" : il faut que vous conserviez le plus longtemps possible l'accélération conférée par les flèches au sol. Ainsi, le niveau Orange Asphalt pourra être parcouru en complète roue arrière, grâce à l'accélération des premières flèches. Evidemment, vous devez éviter de prendre les tremplins et passer à côté des précipices en les frôlant par les bas-côtés. Prenez les caisses de décompte, apprenez bien le parcours, et le tour devrait être joué.

SOUS L'EAU

Pour obtenir les reliques d'or ou de platine dans les niveaux sous l'eau, abusez de l'accélération de votre propulseur. Collez-vous au plafond ou au sol pour les réaliser. A noter que ces accélérations permettent de détruire les caisses plus rapidement que les missiles. De plus, quelques caisses de décompte se cachent sous les algues, repérez-les pour les détruire. Le reste réclame de l'agilité et une bonne connaissance du trajet.

EXPLOSEZ LES 100% !

Naughty Dog vous a réservé quelques surprises... Les plus malins d'entre vous pourront en effet dégotter deux niveaux secrets et ainsi exploser les 100 % normalement offerts en fin de partie. Une bonne surprise ne venant jamais seule, les développeurs vous proposent également de vous adonner à une démo de Spyro le Dragon. Et si vous n'en avez toujours pas assez avec ces quelques trucs en vrac, il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur notre hors-série, qui vous expliquera niveau par niveaux ce que vous avez à faire...

LES NIVEAUX SECRETS

• Le premier niveau secret se trouve dans le niveau 14. Après avoir passé les barrières 1, ralentissez et roulez sur la gauche de la chaussée jusqu'à arriver à un panneau avec un ovni dessus 2. Rentrez dedans de manière à être propulsé dans le

niveau 31, Hot Coco. Il faudra trouver 70 caisses (soyez méthodique, le niveau est très ouvert) et empocher une relique. Pour l'avoir, vous devrez actionner la caisse de nitro tout au fond à gauche 3 par rapport à votre position de départ. Revenez ensuite par la droite du volcan

(toujours par rapport à votre position de départ) pour trouver la sortie juste à côté de l'endroit où vous avez débuté ce niveau.

• Le second niveau secret se trouve dans le niveau 11. Vous devez être en possession du diamant jaune pour espérer y accéder 4. Il faudra vous rendre dans le passage ouvert grâce au diamant jaune, avancer un peu, puis vous lancer à la poursuite du tricératops. A ce moment précis, soyez très attentif : il faut rentrer dans le second ptérodactyle 5 de manière à ce qu'il vous amène au niveau 32.

Ce niveau est d'une simplicité alarmante et ne comporte aucune caisse 6. Le diamant est proposé en fin de niveau et la relique est enfantine à empocher... Amusez-vous !

105 % : QUI DIT MIEUX ?

Pour atteindre les 100%, vous devrez avoir bouclé la totalité des 30 niveaux de base et battu les cinq boss. Il faudra donc tous les cristaux, tous les diamants (gris et de couleurs), et toutes les reliques de saphir. Vous irez ensuite combattre Neo Cortex pour voir la bonne fin... Mais vous pouvez aller plus loin ! En effet, si vous avez trouvé les deux niveaux secrets, vous aurez remarqué que chacun d'eux compte un diamant et une relique. Empochez-les et vous serez à 104%. Pour le dernier centième, il va falloir être un peu plus tenace et empocher les 30 reliques d'or (ou mieux de platine). Quand vous les aurez, allez voir Coco à côté de la

Vous avez les 30 reliques d'or ? Ce joli bouquet est pour vous !

sauvegarde pour assister à un joli feu d'artifice. A noter que les fins sont identiques que vous ayez atteint les 105% ou dégotté toutes les reliques de platine.

UN JEU DANS LE JEU...

Tout comme Spyro proposait une démo de Crash 3, Crash 3 propose une démo de... Spyro. Pour l'avoir, vous devez aller sur l'écran-titre ("Nouvelle partie", "Charger partie"...) et faire rapidement :
deux fois Haut, deux fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite puis Carré.
Une nouvelle ligne apparaît (Spyro the Dragon Demo), sélectionnez-la et amusez-vous bien.

Vous voilà dans l'autre production d'Universal Interactive, Spyro.

Effectuez la manipulation indiquée sur cet écran.

TIPS

Tout d'abord, je vous présente mes meilleurs vœux et vous souhaite bien des aventures virtuelles palpitantes pour cette année 99. Plus qu'un an avant 2000 ! C'est donc à l'aube d'une ère nouvelle que je rends ici ma première rubrique de l'année. J'y ai mis tout ce que j'avais de plus chaud et de plus brûlant. Extreme G2 (N64), CWV (PS), L'Exode d'Abe (PS), Medievil (PS), Cool 3 (PS) et j'en passe !
Une année qui commencerait sans tips, ça serait un peu comme... un magazine sans pages, non ? Et puisqu'on parle de magazine sachez que notre hors-série de fin d'année, dédié à la Playstation, est sur le point de sortir avec les soluces de Tomb 3 et du nouvel Abe (PS). Vous y trouverez aussi 16 jaquettes tips regroupant un best of de jeux du moment et de titres Platinum. Rendez-vous sur le 3615 TCPLUS...
Switch You A Good Year

PLAYSTATION

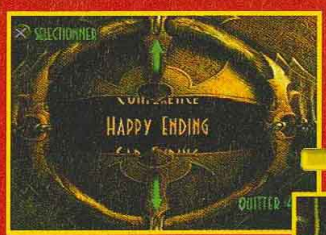
L'EXODE D'ABE (FR)

Ce qu'il y a de bien avec Oddworld Inhabitant, c'est que l'on est parti pour sept ou dix ans de saga, on est prévenu dès le début. Nous n'avons pas fini d'en baver ! Après avoir sauvé les 300 Mudokons de la PS, on se demande ce qui nous attend sur Dreamcast...
Sur Playstation, ce sont des super cheat-codes qui permettent de dépister les zones secrètes ou simplement d'avancer. Je vous connais, hein...

Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal en maintenant R1.

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Tapez : Bas, Haut, Gauche, Droite, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré, Rond, Bas, Haut, Gauche, Droite. Si c'est réussi, la sélection des niveaux apparaît.

Attention, si vous trichez, les Mudokons ne seront pas tous sauvés !



POUR VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES
Tapez : Haut, Bas, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Rond, Carré, Rond, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Un véritable délice visuel.

POUR ETRE INVULNÉRABLE
Pendant le jeu, maintenez R1 et faites Rond, Triangle, Carré, Croix, trois fois Bas, Rond, Triangle, Carré, Croix. Si c'est réussi, vous ne devriez plus mourir qu'en faisant une très grosse chute.

Les Sligs ne peuvent rien contre vous.

POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU
Pendant le jeu, maintenez R1 et appuyez : deux fois Rond, deux fois Croix, Carré.

Un moyen pratique pour se déplacer.

PLAYSTATION

MEDIEVIL (FR)

Medievil mélange habilement plates-formes et aventure dans une ambiance unique. Beaucoup ont craqué (dont Spy...), c'est sûrement pour ça que vous trouverez la soluce intégrale dans le nouveau hors-série n° 11. En attendant, le cheat-mode qui permet de tout avoir en moins de deux secondes !

POUR AVOIR UN MENU DE CODES
Pendant le jeu, enclenchez la Pause et maintenez L2 pour taper : Bas, Haut, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Bas, Haut, Carré, Triangle.

C'est ici que tout se joue.

Le cheat-menu apparaît avec la possibilité de terminer le niveau, avoir le calice et être invincible.

Comme vous le constatez, les coups des vilains n'ont aucun effet sur Sir Fortesque.

D'AUTRES TIPS ? ILS

PLAYSTATION

FUTURE COP : LAPD (FR)

Mon petit cousin m'a dit : "Quand je serai moins petit, je ferai future cop comme métier". Pas étonnant cet engouement, après des heures passées en mode 2 joueurs bien sympa dans le genre. Une série de codes qui satisfera les petits comme les grands, j'en suis sûr.

Note : tous les mots de passe qui suivent s'effectuent dans l'écran disponible sur la carte en mode Crime War ou Precinct Assault.

POUR COMPLÉTER TOUTES LES MISSIONS DE CRIME WAR ET PRECINCT ASSAULT
Inscrivez : DISYFISLFY.

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES DÉBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES
Inscrivez : DITIFISLFL.

TOUTES LES MISSIONS DE CRIME WAR ET PRECINCT ASSAULT COMPLÉTÉES, ET TOUTES LES ARMES
Inscrivez : DYPYFASRHR.

POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez : SIFRGYBERR.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Inscrivez : SYMRGOBRRL.

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES DÉBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES, ET TOUTES LES ARMES
Inscrivez : DYSIFASRHY.

Le mot de passe ultime pour avoir, en plus des missions cachées, l'invincibilité.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans les Options pendant la Pause (Start puis Select) et sur le menu "Volume Sound FX". Tapez ensuite le code, puis choisissez : "Quitter", Oui. L'écran flashera et vous serez toujours dans les Options. Enlevez la Pause et continuez la partie.

POUR RECHARGER L'ÉNERGIE
Tapez : Carré, Select, Rond, Croix

POUR QUITTER LE JEU ET RÉUSSIR LA MISSION
Tapez : Carré, Rond, Carré, Rond, Croix, Select, Croix, Select.

LE JOUEUR BLEU DEVIENT NOIR
Tapez : Carré, Select, Rond, Croix, Croix, Rond, Select, Carré.

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 0
Tapez : Carré, Rond, Select, Croix, Select, Croix, Rond, Carré.

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 1
Tapez : Rond, Croix, Select, Carré, Rond, Croix, Select, Carré.

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 2
Tapez : Carré, Select, Carré, Rond, Select, Croix.

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 0
Tapez : Rond, Rond, Rond, Croix, Croix, Croix, Rond, Select.

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 1
Tapez : Carré, Carré, Carré, Rond, Croix, Rond, Croix.

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 2
Tapez : Carré, Rond, Carré, Select, Croix, Carré, Rond.

POUR AJOUTER 200 POINTS EN MODE PRECINCT ASSAULT
Rond, Carré, Rond, Croix, Select, Carré, Croix.

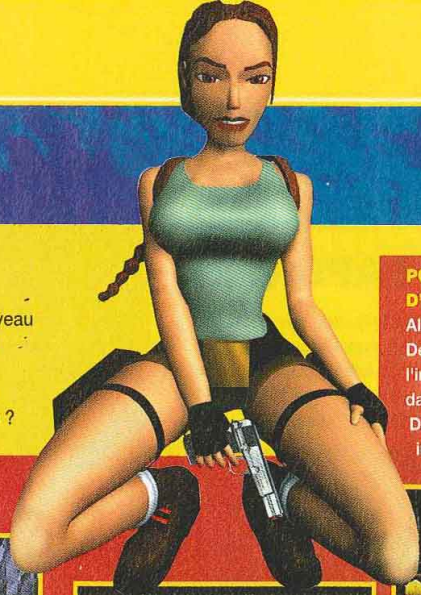
POUR ETRE INVINCIBLE
Tapez : Rond, Rond, Select, Select, Rond, Select, Croix, Carré.

En noir, le robot est quand même bien plus joli, non ?

S ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 3 (FR)



Comme dans le précédent épisode, ces codes doivent être entrés pendant le jeu. Vous pourrez avoir tous les objets à fond, les secrets comptabilisés, même si vous n'en avez pas trouvés, passer au niveau suivant et, enfin, faire du Quad dans le manoir de Lara.
Je suis sûr que tous ces petits codes vous feront plaisir... Non ?

Note : tous les codes s'effectuent dans le jeu sans enclencher la pause. Si c'est réussi, vous entendrez Lara gémir un peu.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, MEDIKITS, TORCHES ET CRISTAUX DE SAUVEGARDE

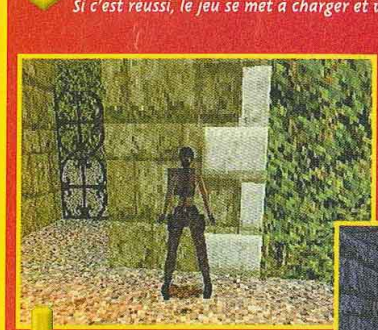
Pendant le jeu, faites :
L2, deux fois R2, quatre fois L2, R2, L2, deux fois R2, L2, deux fois R2, deux fois L2, R2, deux fois L2, R2.

A vous le Desert Eagle. Vous allez pouvoir tout dégommer.

POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU

Pendant le jeu, faites : L2, R2, deux fois L2, R2, L2, R2, L2, R2, quatre fois L2, R2, L2, quatre fois R2, L2.

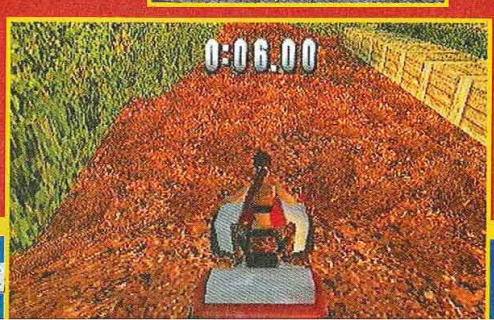
Si c'est réussi, le jeu se met à charger et vous arrivez sur les statistiques.



POUR AVOIR LA CLEF DU CIRCUIT

Dans le manoir de Lara, et pendant la partie, faites : R2, trois fois L2, R2, six fois L2, R2, cinq fois L2, R2, deux fois L2.

Comme vous avez pu le remarquer, une porte à l'extérieur refuse de s'ouvrir, tapez le code et vous pourrez faire du Quad !



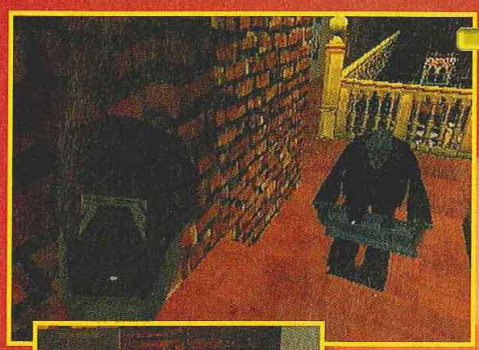
POUR TROUVER LA COLLECTION D'OBJETS DE LARA

Allez dans la pièce avec la piscine. Derrière le plongeoir, actionnez l'interrupteur qui ouvre une pièce dans le hall.
Dans cette pièce, il y a un autre interrupteur.

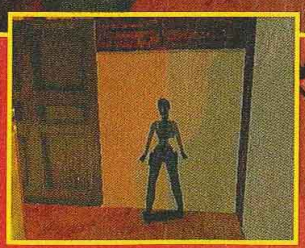
Attention ! le temps est limité : la porte se referme au bout d'une vingtaine de secondes.

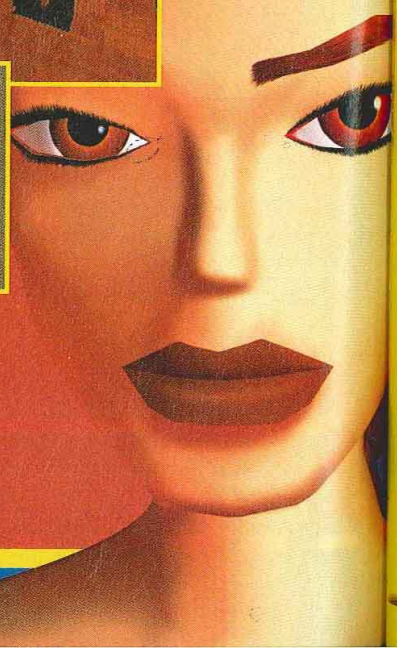
POUR ENFERMER BUTTLER

Montez dans la pièce sombre au premier étage du manoir. Attendez Buttler. Quand il est dans la pièce, sortez vite et refermez la porte. Plus de Buttler!



Une fois Buttler enfermé, il arrêtera de vous suivre partout.





POUR AVOIR TOUS LES SECRETS ET BONUS

Pendant le jeu, faites :
cinq fois L2, R2, trois fois L2, R2, L2, R2, deux fois L2, R2, deux fois L2.

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10-
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

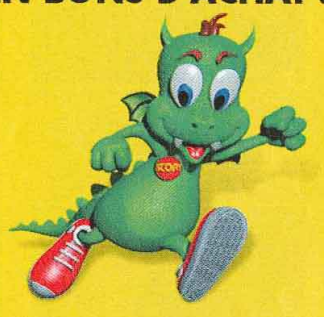
AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO.

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !



FIFA '99 PSX 369F	DUKE NUKEM TIME TO KILL PSX 369F	TOCA TOURING CAR 2 PSX 399F	TEKKEN III PSX 349F
TOMB RAIDER III PSX 369F	COOLBOARDERS 3 PSX 349F	MEDIEVIL PSX 299F	NBA LIVE 99 PSX 299F
YANNICK NOAH PSX 339F	FORMULA ONE 98 PSX 369F	O.D.T. PSX 369F	COLONY WARS VENGEANCE PSX 369F
SPYRO THE DRAGON PSX 299F	SMALL SOLDIERS PSX 369F	RIVAL SCHOOL PSX 369F	G.T.A. PLATINUM PSX 169F

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client :.....

Adresse .....

Code Postal..... Ville..... Tel. :.....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				..... F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				..... F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				..... F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

RC B 382215403

NINTENDO 64

EXTREME G 2

Voilà la simulation futuriste la plus speed de l'année, à moins que ce ne soit WipeOut... Quoi qu'il en soit, les deux jeux sont des références. Côté codes, pour Extreme G 2, ça commence fort ! Et je suis sûr que ce n'est qu'un début...

POUR UTILISER LES CODES
Sur la sélection des motos, appuyez sur R. Puis allez dans "Enter Name". Entrez : MISPLACE.

Quelques photos pour mieux vous repérer.

POUR QUE LE DÉCOR TOURNE AUTOUR DU VÉHICULE
Inscrivez : SPIRAL.

Ce code rend le jeu plutôt injouable, mais c'est fun... pour ceux qui n'ont pas le mal de mer.

POUR AVOIR UNE VUE AÉRIENNE
Inscrivez : SPYEYE.

Voilà qui permet d'avoir une meilleure perspective de la course.

POUR AVOIR LA MOTO VENOM
Allez dans le menu principal dans les Options pour y entrer un mot de passe : 868QCMH3H9HT.

POUR AVOIR LA MOTO WASP
Inscrivez : 55HZ1MH3H9H1.

Elle va très vite, apprenez à la manier !

PLAYSTATION

O.D.T. (FR)

O.D.T. était un titre très médiatisé à l'E3. En ce qui me concerne, je suis un peu déçu du résultat final, mais je sais que les amateurs du genre seront ravis. Ceux qui ont la dent dure et le coude plié pourront utiliser ces cheats-codes, faciles à réaliser.
Un petit son doit se faire entendre si c'est réussi.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

POUR SE REMETTRE DE LA VIE
Tapez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré.

Avant, c'est pas la forme, après vous pétez le feu.

POUR REMETTRE SES ARMES À 100%
Tapez : Gauche, Droite, Haut, Bas, Rond, Carré.

Ensuite, allez blaster du vilain !

POUR AVOIR 50 VIES
Tapez : Triangle, Haut, Rond, Droite, Select, Carré.

Avec un code aussi généreux, il est difficile de se retrouver Game Over.

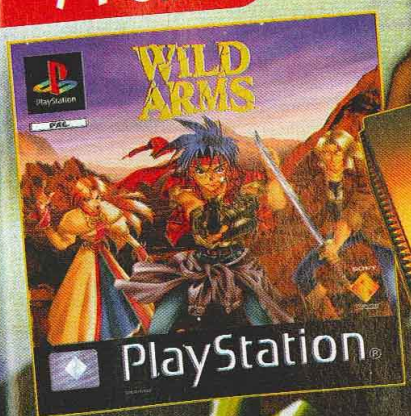
CONCOURS WILD ARMS

A GAGNER

1er prix : 1 PlayStation + 1 jeu Wild Arms

2e au 20e prix : 1 jeu Wild Arms

21e au 30e prix : 1 T-Shirt



Participe sur le 3615 TCPLUS* et au 08 36 68 11 41*

*36.15 et 08 36 68: 2.23 FTTC/min

Extrait du règlement : Le concours «Wild Arms» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 23 décembre 1998 au 26 janvier 1999 à minuit. Il est doté de : 1 PlayStation, 20 jeux Wild Arms sur PlayStation et 10 t-shirts. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les 30 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur minitel et par téléphone. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours «Wild Arms», 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

CONSOLES+

Wild Arms ™ & © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
et «Playstation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PLAYSTATION

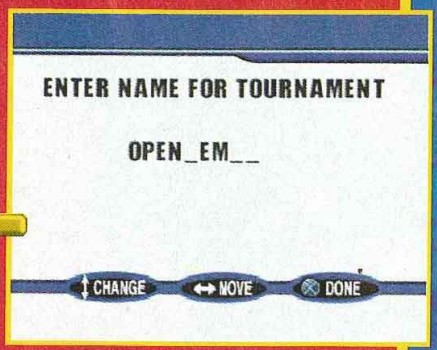
COOLBOARDERS 3 (FR)

Vivement qu'on se retrouve sur une bonne petite planche, avec plein de neige en dessous ! Cool 3, c'est déjà les vacances. Le jeu a bien changé et j'attends avec impatience un prochain épisode de UEP System sur Dreamcast – sans parler du très réaliste Pro-Boarder qui propose un mode Half-Pipe à 2 joueurs unique en son genre.
Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran du Championnat à la place du nom.

Ce n'est pas après une course qu'il faut inscrire les codes...

... mais ici dans la sélection du "Tournament".

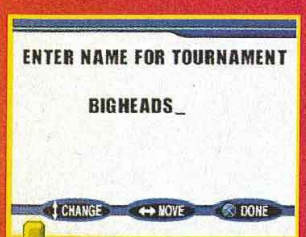
POUR AVOIR TOUS LES SURFEURS
Commencez un tournoi et inscrivez comme nom : OPEN EM.



Pensez à laisser un espace entre les deux mots.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES
WONITALL

POUR AVOIR LA GROSSE TETE
BIGHEADS



Comme ça se prononce...

Tous les surfeurs sont disponibles, même Burg.

La dernière piste, la dernière planche, Cool avec la grosse tête, c'est pas la folie ?

PLAYSTATION

TENCHU (FR)

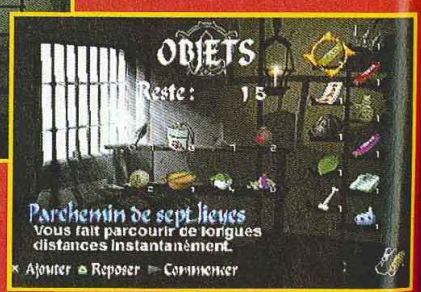
Passer sur une branche et devenir cette branche, c'est ça être ninja, Petit Scarabée...
L'art du camouflage et de la discrétion... des jeux comme je les aime. En exclusivité pour Consoles+, voilà les codes français de Tenchu (les versions japonaise et américaine comportant des tips non compatibles)... Régalez-vous, le jeu est assez difficile, croyez-moi...

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez R1 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.

Au début, seule la première mission est disponible ; après la manipulation magique, c'est trop la fête !

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS CACHÉS
Sur le présentoir des objets, maintenez R1 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.

Avec tous les objets il n'est pas bien difficile de passer les niveaux en "Grand Maître".



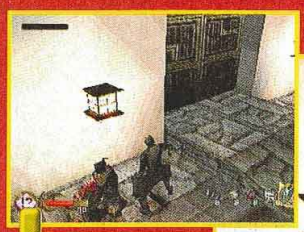
POUR PRENDRE 99 OBJETS
Toujours au même endroit, maintenez R2 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Bas.

Plus de restrictions !

POUR AUGMENTER LE NOMBRE D'OBJETS D'UNE UNITÉ
Toujours au même endroit, maintenez L2 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.

Répétez l'opération jusqu'à ce que vous en ayez suffisamment !

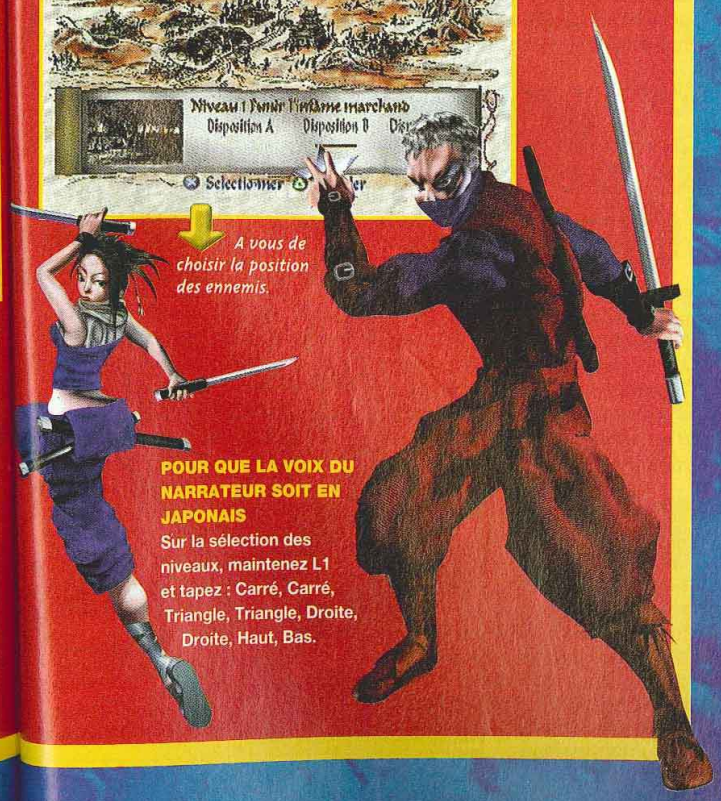
POUR REFAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE
Pendant le jeu, enclenchez la Pause et tapez :
Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.
Si c'est réussi, un cri se fait entendre.



Avant, après. Plus d'excuse pour mourir égorgé comme un chien.

POUR CHANGER LA DISPOSITION DES ENNEMIS
Sur la sélection des niveaux, maintenez L2 et tapez :
Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Gauche.

A vous de choisir la position des ennemis.



POUR QUE LA VOIX DU NARRATEUR SOIT EN JAPONAIS
Sur la sélection des niveaux, maintenez L1 et tapez : Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Bas.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 7€ PLUS)

3615 Consol Plus * 2,23 F la mn

Si vous avez d'autres passions dans la vie que les poissons rouges, alors vous avez trouvé la bonne adresse !

*Frais de port gratuit***
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

BEST OF

SOUL BLADE PLAT	169 F
ACTUA SOCCER 3	329 F
POOR SHARK	329 F
ASTERIX	329 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
DEVIL DICE	329 F
AKUGI	349 F
ATLANTIS	349 F
EGYPT	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
WILD ARMS	349 F
NFL EXTREM	349 F
PRO BOARDERS	349 F
STUNT RC COPTER	349 F
TWISTED METAL 3	349 F
ROLL CAGE	349 F
toujours dispo	
COOL BOARDERS 3	329 F
TOCA 2	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
NBA LIVE	349 F
TENCHU	349 F
FIFA 99	349 F

Rachat cash de jeux d'occasion
*Paiement en 48 h***
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
TUROK 2	399 F
BUCK BUMBLE	399 F
STAR SHOT	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
SCARS 64	399 F
BODY HARVEST	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
V. RALLY	429 F
WIPE OUT 64	429 F
ZELDA 64	429 F
NFL QUATERBACK	429 F
QUAKE 2	449 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
C + 01/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Et pan ! Encore une année qui se termine. Mon Dieu, mais ça me fait quel âge maintenant ? En fait, je n'en sais rien ! Je perds la mémoire, ça doit être l'âge. J'ai l'impression que les années défilent comme les inventions de l'oncle Hourkh. Dernièrement, il a créé une machine à créer les machines pour créer des inventions. Elle est énorme, et fait beaucoup de bruit. Elle consomme des litres d'huile d'olive, pas mal de tomates et sent le basilic. Il faut environ une semaine pour que la première invention voie le jour. Ensuite, une deuxième machine s'occupe de la première et ainsi de suite. Le résultat, je l'attends encore...

Bomboy, inventeur du courrier de Consoles+

C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Depuis des années, Helissio (helissio@easynet.fr) est un fidèle lecteur de Consoles+. Voici l'email qu'il m'a envoyé.

"Vous faites partie de ma vie depuis des années et vous êtes pour moi des stars dans votre domaine, les jeux vidéo. Vous ne me connaissez pas, mais je vous connais par le biais de Consoles+ depuis ses débuts. Tiens ! On va faire un petit jeu. Je vais vous dire comment je vous vois, d'après votre image dans Consoles+, tu me diras si ça correspond.

1/AHL. Je le vois petit, 1,60 m, sympa en général mais qui gueule de temps en temps après la rédaction. Il me paraît assez maniaque.

2/ Spy. Du style "premier de la classe", bosseur, sympa, il mesure environ 1,75 m, assez soigneux. Pour moi, il paraît être le plus travailleur de tous.

3/ Niiico. Assez fainéant, tête en l'air, il doit se coucher tard et aimer sortir en boîte. Taille : environ 1,70 m, s'habille toujours en noir, et doit arriver en retard au boulot. Je le verrais bien avoir du mal à se lever tôt le matin.

4/ Panda. Le Panda est un sujet assez difficile. Je lui donnerai tous les défauts : fainéant, cochon, menteur... sauf la gentillesse. Il doit être la tête de Turc de l'équipe.

5/ Bomboy. Toi, je te vois sympa, rigolo et toujours gai. Assez petit, plutôt malin et qui doit faire des arnaques aux autres.

6/ Switch. Jeune, assez moderne. Il est du style à aimer la musique techno et me paraît assez nerveux.

Salut fidèle lecteur. Je dois dire, que tu ne t'es pas trompé de beaucoup dans ton étude sur les testeurs de Consoles+. Voici donc, revus et corrigés, leurs portraits.

1/ Pas grand-chose à ajouter, si ce n'est que AHL est assez grand. Ce n'est pas un géant, mais il dépasse facilement le 1,60 m. Il ne gueule pas. A la limite, il bougonne de temps en temps, et laisse parfois échapper un "Je le crois pas ça...". Quand il est hyper chauffé, c'est "Qui me passe une clope et du feu ?". Maniaque ? Pas vraiment, mais il ne laisse jamais traîner de vieux trognons de pomme sur son bureau.

2/ Spy premier de la classe ? Ben, voilà autre chose ! Il est un peu plus grand que moi, mais plus petit que Niiico, par exemple. Soigneux... ce n'est pas le terme approprié, disons qu'il se laisse aller et qu'il perd son falzard malgré ses deux ceintures. Tête en l'air sûrement ! Il bosse pas mal, en effet, faut dire qu'il n'arrive pas trop tôt non plus à la rédaction.

3/ Niiico fainéant ? C'est un pléonasme ! En fait, c'est un faux lent. Il bosse hyper beaucoup, mais personne ne s'en rend compte. Il ne sort jamais en boîte, mesure 1,80 m, et il est le premier à arriver à la rédaction. Par contre, tu as raison, il s'habille en noir, ça lui évite de se prendre la tête le matin.

4/ Le Panda, tout est dit... Tu as parfaitement cerné l'animal. Il est beaucoup moins tête de Turc de la rédaction que veinal. Quant à la gentillesse, si tu l'invites à manger, pas de problème...

5/ Bomboy, moi. Je reste un mystère pour tous. Rase-moquette, je tranche de ma hache tous les tibias qui sont à ma portée. Faut pas m'embêter, un point c'est tout !

6/ Switch, c'est un mystère de la Création : il aime la musique techno, regarde TF1, porte des lunettes de soleil la nuit, vit la nuit, dort le jour, joue à la Playstation et parle le "chanmaille" (un dialecte exclusivement en usage dans le XVe arrondissement de Paris). Quant à être nerveux, il est bien trop speed pour ça...

7/ Et Gia, alors ? Elle compte pour du beurre peut-être ? Allez au boulot, envoie-moi son portrait, sinon elle va croire que tu n'es qu'un affreux macho...

CH'UIS TOMBÉ SUR UN OS'TALGIQUE

Laurent Château, me pose une seule question : "Pouvez-vous me dire si le jeu Yie Ar Kung Fu de Konami est sorti sur Playstation. Merci d'avance". Et en plus il me vouvoie ! Quelle classe !

Salut Laurent. Le jeu Yie Ar Kung Fu n'a jamais vu le jour sur Playstation. Il s'agit d'un très vieux jeu de Konami, sorti à l'époque sur ordinateur Amstrad et autres systèmes 8 bits. A l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul moyen de redécouvrir ce jeu : en recourant aux émulateurs !

Si tu as un PC ou un Mac, va faire un tour sur Internet et trouve-toi un émulateur Mame (ou Macmame). Le jeu Yie Ar Kung Fu existe pour de tels programmes. Bonne recherche !

HOTMAIL, CHAUD DEVANT !

Voici une nouvelle lettre reçue par email, (badrl@hotmail.com).

"Salut Bomb
depuis plus a
décide enfin
questions sur
multistandar
Si on met un
Playstation P
que le jeu fon
tionne, aura-
leur et le son,
payer un câbl
questions. A q
officielle de la
France ? quel s
quand verra-t
française de M

Salut, toujou
à me
question, mois
pour être clair
soude sur la c
Playstation pe
tourner les jeu
(japonais et an
console officie
puce, impossib
fonctionner un
as fait installer
Playstation, la
console est aut
annulée par So
veux avoir une
il te faut impéra
câble RGB. San
images des jeux
noir et blanc à
console Pal. La

"Salut Bomboy ! Je lis Consoles+ depuis plus de deux ans et je me décide enfin à t'écrire. J'ai quelques questions sur la puce électronique multistandard pour la Playstation. Si on met un CD import dans une Playstation Pal sans la puce, est-ce que le jeu fonctionne ? Si ça fonctionne, aura-t-on l'image en couleur et le son, ou bien faudra-t-il se payer un câble RGB ? Dernières questions. A quand la sortie officielle de la Dreamcast en France ? quel sera son prix et quand verra-t-on la version française de Metal Gear Solid ?"

R Salut, l'ami. Vous êtes toujours aussi nombreux à me poser la même question, mois après mois. Alors, pour être clair, la puce que l'on soude sur la carte-mère de la Playstation permet de faire tourner les jeux imports NTSC (japonais et américains) sur une console officielle (Pal). Sans puce, impossible de faire fonctionner un jeu import. Si tu as fait installer une puce dans ta Playstation, la garantie de ta console est automatiquement annulée par Sony. Ensuite, si tu veux avoir une image en couleur, il te faut impérativement un câble RGB. Sans ce câble, les images des jeux NTSC seront en noir et blanc à partir de ta console Pal. La Dreamcast arrive officiellement en France en septembre 1999. Metal Gear Solid devait sortir en janvier de cette année. Hélas ! il est à nouveau repoussé et on l'attend maintenant pour le mois de février. Il va te falloir encore patienter pour ce superbe jeu !

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

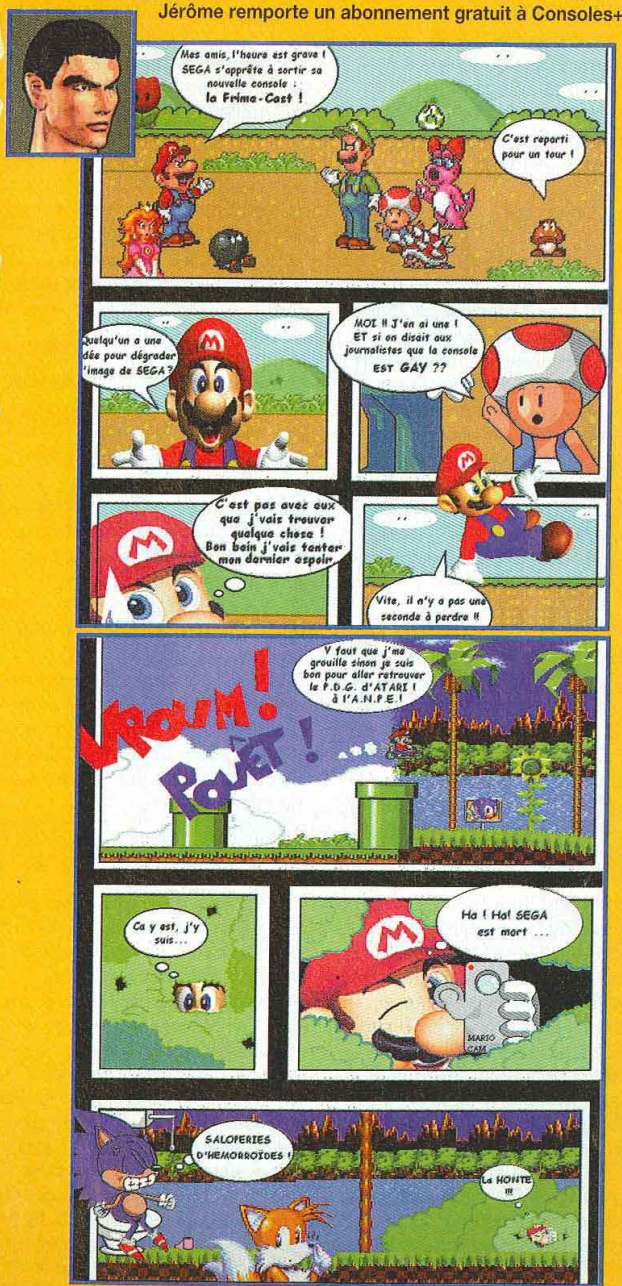
ARNAUD, ELLE L'AIME

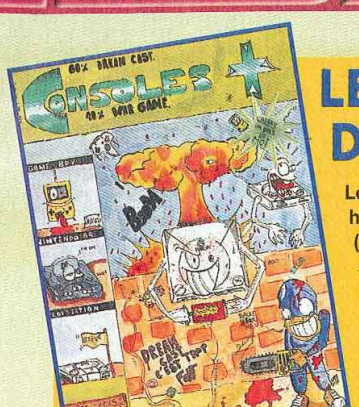
Q Arnaud L. M. m'écrit pour me poser plusieurs questions. C'est étonnant, d'habitude, on m'écrit pour me réclamer mes impôts ou me vanter les vertus des lotions capillaires, mais des questions, ça m'étonne ! Voici ce que notre ami me demande : "Je voudrais savoir si vous allez faire un dossier sur Final Fantasy VIII et si le scénario suit celui de FFVII. Pour finir, est-ce que la Dreamcast est réellement une bonne console ? Et publierez-vous des infos techniques sur la Playstation 2 ?"

R Salut, Arnaud. Nous avons l'habitude à Consoles+ de proposer un dossier en rapport avec la sortie de chaque gros jeu d'aventure. Nous en avons fait un récemment avec Zelda 64. En ce qui concerne FFVIII, nous vous réservons une petite surprise... mais c'est encore classé "Top confidentiel". En attendant, tu trouveras dans les News de ce numéro des informations toutes fraîches sur le film Final Fantasy... La Dreamcast est-elle une bonne console ? La réponse à cette question lancinante devrait être dans ce numéro. Cherche bien. La date de sortie de la Playstation 2 n'est toujours pas arrêtée. En fait, il semblerait que Sony ne se soit pas encore décidé quant aux technologies internes de la bécane. Sur Internet, des rumeurs laissent à entendre que cette console ne sortirait pas avant l'an 2000.

VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce début d'année 1999 n'est autre que Jérôme Carion. Agé de 20 ans, ce jeune homme qui habite Haumont (59), a réalisé une superbe couverture de Consoles+, ainsi qu'une bande dessinée vraiment marrante. Le tout sur ordinateur. Ce type a aussi pas mal de talent pour la sculpture, car il nous avait envoyé, il y a quelques mois, une petite figurine fait main du personnage de Gon, un des combattants de Tekken 3 et héros de manga au Japon. Pour ces nombreuses œuvres, Jérôme remporte un abonnement gratuit à Consoles+.





LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix spécial du mois revient sans hésitation à Alexandre Huet (Villeneuve-lès-Avignons, 30). Non seulement son dessin ne manque pas d'humour, mais en plus il était fourni avec un pin's de sa tronche. Une idée très sympa. Pour le travail fourni, Alexandre recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. L'année commence bien pour certains ! A vos crayons, et que ça saute !

Voilà qui laisse du temps à Nintendo et à Sega pour reprendre des forces !
L'an 2000 va être chaud, c'est moi qui vous le dis !

ON SE PHAN LA TRONCHE

Q *Marc Pham, qui est abonné à Consoles+, se pose beaucoup de questions sur la Dreamcast, comme beaucoup d'entre nous en ce moment : " Que penses-tu de la Dreamcast ? Peut-on la comparer avec la borne d'arcade Model 3 ? Est-ce que Virtua Fighter 3 est aussi bien et aussi fluide qu'en arcade ? Scud Race et Virtua Striker 2 sortiront-ils sur Dreamcast ?"*

R Salut Marc. Pour être honnête, à l'heure à je réponds à votre courrier je n'ai pas encore eu la Dreamcast entre les mains. Je ne peux donc pas te fournir la moindre indication sur la nouvelle console de Sega, tout du moins, pas plus que celles déjà publiées dans les numéros précédents de Consoles+.
Cependant, tu trouveras un banc d'essai de la nouvelle console de Sega dans ce même numéro (tout du moins, si sa sortie n'a pas été repoussée au Japon). Mais j'ai déjà mon opinion sur le sujet et je la partage.
Etant un joueur sur PC équipé de carte 3Dfx 2 (une carte dont le microprocesseur graphique est identique à celui du Power VR2 qu'on trouve dans la Dreamcast), je peux avancer sans risque que cette console devrait graphiquement enterrer tout ce qui existe à l'heure actuelle : finesse des graphismes, rapidité des animations, fluidité, richesse des couleurs, brouillard (euh non, qu'est-ce que je raconte)... Tout comme la Nintendo 64, la console dispose d'un système qui empêche toute pixélisation des décors ou des polygones. Cependant, les couleurs à l'écran sont plus pétantes et plus vives que sur 64 bits de Nintendo. On peut en gros comparer la Dreamcast avec la borne d'arcade de type Model 3, bien que ses capacités ne soient pas aussi performantes.
AHL a vu tourner Virtua Fighter 3 lors d'un récent voyage au Japon, et il en est revenu comme fou ! D'après lui, le jeu est quasi identique au jeu d'arcade. Les animations sont tout aussi fluides et se rapprochent beaucoup de l'arcade. Un futur hit en puissance.
En ce qui concerne Scud Race et Virtua Striker 2, il semblerait que des versions soient en cours d'adaptation. Cependant, Sega ne communique pas encore sur de tels titres.

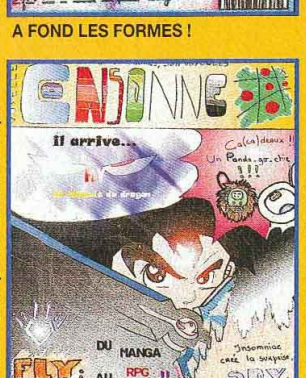
PEU CHERE !

Q *Voilà qui n'est pas banal. Un revendeur indépendant de jeux vidéo, installé depuis peu dans la région de Marseille, se pose (et me pose) une question récurrente : "Pourquoi autant de contradictions sur les notes des jeux testés entre les différents magazines ? Pour preuve, voici quelques exemples : F1 World Grand Prix (N64), Consoles+ 93% ; autre magazine 11/20. Breath of Fire III (PS), Consoles+ 90% ; autre magazine 12/20. Legend (PS), Consoles+ 91%, autre magazine 8/20. Corruption ou fumisterie ?"*

ELLES NE MANQUENT PAS D'AIR ! PHILIPPE SCALETTA (ANNECY, 74).

A FOND LES FORMES ! BAHINDÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).

IL FAUT BATTRE LE METAL PENDANT QU'IL EST ENCORE CHAUD. CÉDRIC VONLANTHEN (cvonlanthen@vtx.ch).



UN PANDA-GO-CHIE ? MON DIEU, ÉPARGNEZ-NOUS ÇA ! ABDESSLEME BOUKHATEB (PARIS XIIE).

HERLÉDAN, FABIEN, ET À FOND ! FABIEN HERLÉDAN (ROSPORDEN, 29).

LARA VA ENCORE PRENDRE FROID. LIAN BAGDAD (MARSEILLE, 13).

L'EST BIEN JEUNE LEJEUNE (16 ANS), MAIS QUEL TALENT ! STÉPHANE LEJEUNE (MONTPELLIER, 34).

HEUREUSEMENT, SON DESSIN EST PLUS RÉUSSI QUE SA TRONCHE... HOCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).

SHO
C
2340
ce mo
publi
01.41.
STARGA
10, rue Astrid
7600 PERUWE
Tél. : 0032 (0) 6
NOUVE
MAGA
STARGA
GALERIE DU MA
6, rue des Rôtiss
59400 CAMBRA
Tél. : 0032 (0) 3 27

BAHINDÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).

ABDESSLEME BOUKHATEB (PARIS XIIE).

ON DIEU,

LIAN BAGDAD (MARSEILLE, 13).

NDRE FROID.

HOCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).

I DESSIN EST
TRONCHE...

SHOP IN' crée l'événement !

2340 Frs ce module publicitaire

01.41.86.16.32

MANDINET GAMES
Vente - Achat - Echange

PARIS 12è
NEUF-OCCASION-VPC

PSX neuf (Prix spécial consoles +) : Manette Dual shock Sony : 169 F / Bloc optique : 229 F
Action replay Psx : 199 Frs / Carte mémoire SONY : 89 F / Gun Scorpion vibrante : 169 F

Occasion : PLAYSTATION : 499F
D Derby 2 - V-Rally - Cool Boarders - T Raider - ISS Pro : ..99 F
GTA - Croc- R Evil - Toca - Soul Blade - Tekken 2 : .....99 F
Tomb Raider 2 - F1 97 - F Fantaisy 7 - Crash 2 - Simcity : .149 F
C Boarders 2 - Colony Wars - Fifa 98 - S F Alpha EX : ....149 F
Resident Evil 2 - ISS 98 - Mission Telsa - Ace combat 2 : ...199 F
Heart of Darkness - Gran Turismo - Colin McRae : .....199 F
Spyro - Tomb Raider 3 - Cool Boarders 3 - FIFA 99 : .....249 F
Medievil - Tenchu - Future Cop - Crash 3 - ODT : .....249 F
Tekken 3 - TOCA 2 - Formula one 98 - Moto Racer 2 : ....249 F

Occasion : NINTENDO 64 : . .499F
Mario 64 - M Kart - W Race - Extreme G : .....149 F
ISS 64 - F 1 64 - Blast Corps - Pilot Wing : .....149 F
D K Racing - Turok - S.Wars - M.R.Cacing : .....149 F
Top G Rally - Yoshi's - Nagano 98- GT 64 : .....199 F
Mace - Lylats wars - K Instinct - Doom : .....199 F
Golden Eyes - D Nukem - NHL - NBA Pro : .....199 F
NFL - WCW - F Destiny - W Cup 98 : .....199 F
Banjo-Kazooie - ISS 98 - F1 World GP : .....249 F
M.Impossible - Snowboarding- F Zero X : .....249 F

MODIFICATION de console PSX pour 99 F en multistandard, travail sur place.
NOUVEAU : La DREAMCAST, Jeu & Accessoire TEL

Jeu neuf N64 : ZELDA (419 F) - TUROK 2 (399 F)
Psx : tous les jeux neufs au choix : T Raider 3 Crash 3, Breath of Fire 3, Fifa 99 etc... : 319 F

245 Bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Tél : 01 43 42 49 87 - M° Dugommier ou Daumesnil

Laissez tomber les bricoleurs
Ware Center-Spécialiste Psx depuis 3 ans
Nous garantissons toutes nos interventions 3 mois

Réparation de consoles en 1 Heure
(selon le type de problème)
- Devis gratuit sur place
- Vous pouvez même payer vos répa avec vos jeux (psx, n64)
- Pour les 100 premiers un animal virtuel offert

Transformation Multi-standard 85 F
- Sur place
- Par nos techniciens

PLAYSTATION - SATURN - N64 - GG - GB
(Ces offres ne sont pas destinés aux professionnels)
WARE CENTER
16 Bis rue Caulaincourt 75018 PARIS Tel : 01 42 52 22 33

4 nouveaux points de vente
MAXXI-GAMES
à votre disposition
Saint-Denis : 01 48 20 74 00
Champigny : 01 42 83 22 39
Fort-de-France : 05 96 65 62 21
Crimée : 01 40 34 86 86
175, rue de Crimée 75019 PARIS
Ouvert du lundi au samedi, toute la journée.

TRY A GAME
11, rue Chanez - 75016 PARIS
01.40.71.60.61
JEUX VIDEO et ACCESSOIRES toutes consoles
Reprises - Echanges - VPC
PISTOLETS A BILLES
Lecteurs et DVD toutes zones
ABONNEMENTS INTERNET
à partir de 35 F/mois
SAV CONSOLES
Réparations, modifs, rachats matériels H.S.
RAYON DVD

6, rue d'Arras 75005 PARIS
Métro : Cardinal Lemoine
MANGA GAMES
Tél : 01 55 42 95 79
Ouverture : Lundi 12 h - 19 h30 Mardi - Samedi 10 h 30 à 19 h 30

TOUS NOS VOEUX DE BONHEUR POUR LA NOUVELLE ANNEE 1999

Modif Playstation (Multistandard) faite en 10 mn 90 F et 150 F Modif + le câble RGB
Réparation toutes consoles

PLAYSTATION
Deep Freze
Bloody Roar 2
Langraisser 4
FF VIII Etc.

DREAMCAST
Blue Stinger
Sega Rally 2
Climax Landers
Sonic Adventure
Geist Force Etc.

NINTENDO 64
Zelda 64
Pro 64 Pachincu
Eltale (rpg)
Turok 2
Extreme G2 Etc.

Vente Lecteurs DVD tous modèles disponibles. Prix imbattables !

CD AUDIO
Japonimation : 99 F

FILMS
DVD
Godzilla
Akira
Gost in the Shell Etc.

VCD
Saint Seiya
Lodoss
Sakura Wars
Godzilla
Il était une fois en chine (1,2,3) Etc.

VENTE ACHAT REPRISE ECHANGE

MAGASIN
36 rue Gabriel Peri
95600 Eaubonne
01 34 06 00 70

REYM-GAMES
Achat-Vente-Echange

VPC
22 rue M. Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

NINTENDO 64	NEUF
Mission Impossible	399 F
F1 World Grand prix	399 F
Bomberman Hero	399 F
1080° Snowboarding	399 F
Banjo Kazooie	399 F
ISS 98	399 F
Goldeneye 007	399 F
Zelda	TEL
Au border	399 F
Gex / Turok 2 / Extreme G2	TEL
PLAYSTATION	**NEUF**
Colony wars « Vengeance »	349 F
Crash bandicoot 3	TEL
Tomb raider 3	359 F
Cool borders 3	349 F

Fifa 99	359 F
Mission telsa	339 F
Toca 2	369 F
Tekken 3 (version française)	369 F
Futur cop	359 F
Tombi	339 F
Médiévil	369 F
Constructor + carte mémoire	369 F
Resident evil 2	359 F
Spyro the dragon	339 F
L'exode d'abe	369 F
Tenchu	359 F
Formula one 98	339 F
Bomberman world	339 F

Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions Commande sur papier libre. Frais de port GRATUIT en neuf / 30 F en occasion

SYSTEM' DISC
GROS · DEMI-GROS · DETAIL
Réparation de Consoles
FACILITES DE PAIEMENT
MOIS DE JANVIER = MOIS DE PROMOS
SUR PRESENTATION DE CETTE PUB, 30 Frs de réduction sur un jeu d'occasion de ton choix (hors promo)
NEUF ET OCCASION
PSX, N64, GAME BOY
ACHAT VENTE ECHANGE
Transformation Multistandard de ta PSX
PISTOLETS A BILLES à partir de 199F
VPC - REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tél/Fax : 01.46.82.24.69/Ouvert du mardi au samedi 10h à 13h30-14h30 à 19h

STARGAMES
10, rue Astrid
7600 PERUWELZ BELGIQUE
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66
NOUVEAU MAGASIN
STARGAMES
GALERIE DU MAIL
6, rue des Rôtisseurs
59400 CAMBRAI
Tél. : 0032 (0) 3 27 82 58 93

REDSUN
Spécialiste Saint-Seiya et Macross
16 bis, rue d'Odessa
75014 PARIS
Métro : Montparnasse ou Edgar Quinet
TOUT LE JAPON A PARIS
tous les jeux import direct du Japon
Nous expédions dans toute la France en 48H.
TEL : 01 43 20 71 73
FAX : 01 43 20 72 13

WAGRAM GAMES
36, avenue de Wagram
75008 PARIS
Tél : 01 44 09 88 70
JEUX VIDEO NEUFS ET OCCASION TOUTES CONSOLES
SOFT AIR GUNS et accessoires KWC MARUI *à partir de 199 F*
du Choix, des Promos, du Service, du Conseil...

OCCA'S GAMES
NEUF - OCCASION - REPRISE
- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- GAME BOY
- MEGADRIVE
- SUPER NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- NINTENDO 8 BIT

PROMO DU MOIS
TOMB RAIDER 3*
349 F
Sur Playstation
* Dans la limite du stock disponible

RN 734 en face de Mr Bricolage - 17310 SAINT PIERRE D'OLERON
ILE D'OLERON Tél : 05 46 75 13 22

Salut l'ami. Il n'est pas simple d'expliquer pourquoi les magazines ne notent pas les mêmes jeux de la même manière.
Par contre, voici quelques arguments qui justifient notre système de notation.
En ce qui concerne F1 World Grand Prix, je trouve, pour ma part, que c'est une excellente simulation de F1. Attention, j'ai bien dit simulation ! F1 World Grand Prix n'est pas un jeu d'arcade et tu ne peux pas conduire ta F1 comme une auto-tamponneuse. Beaucoup de gens pensent être capables de conduire une F1 aussi facilement qu'un caddie à Carrefour. Ils se gourent. Et en ce sens, F1 World Grand Prix est vraiment une très bonne simulation. Maintenant, si l'on regarde ce jeu d'un peu plus près, il apparaît que les décors sont plutôt carrés et que l'ensemble manque de courbes. L'impression de vitesse n'est pas toujours bien rendue, non plus. Malgré ces défauts, qui peuvent en rebuter certains, c'est pour nous, à Consoles+, une superbe simulation.
En ce qui concerne Breath of Fire III, il n'est pas difficile d'expliquer la note attribuée au jeu. La durée de vie est tout bonnement incroyable, le héros évolue au cours du jeu (le personnage est un dragon en début de partie, il devient ensuite adolescent puis adulte) et il propose de nombreux rebondissements. Dans son genre, ce jeu est très bon.
Passons maintenant à Legend. Consoles+ a été l'un des rares magazines, pour ne pas dire le seul, à lui attribuer une note aussi bonne. Ce n'est ni une question de corruption ni de fumisterie. Simplement de conscience professionnelle !
En effet, notre première impression fut de penser que ce jeu était répétitif et que les coups manquaient de variété. Un simple coup de téléphone aux développeurs du jeu et le tour était joué : nous avons eu en main la liste des coups spéciaux, ainsi que le moyen d'utiliser les sorts de magie... Ce que n'ont pas fait nos confrères ! As-tu lu une fois, dans les autres magazines les mots "coups spéciaux" ou bien "utilisation des magies" ? Moi pas ! J'ai bien lu leurs tests, et je n'ai rien trouvé à ce sujet.
Et voilà comment, en testant un jeu trop rapidement, sans prendre le temps de se renseigner sur d'éventuels coups spéciaux, on attribue à un bon jeu une note de 8/20. Au final, dans son genre (mal représenté sur Playstation), Legend est un titre fort sympathique et bourré de COUPS SPECIAUX !
Pas de corruption à Consoles+, ni de fumisterie, bien au contraire !

CHUPIN CHOUPS !

***Q** Inès Chupin, une tendre lectrice, m'écrit "pour savoir si Gran Theft Auto 2 est prévu sur Playstation, tout comme Time Crisis 2 et Resident Evil 3 ". Elle termine sa lettre en me demandant "quel est le meilleur jeu de football sur Playstation ?".*

Salut, charmante Inès. Bonne nouvelle pour toi, la suite de Grand Theft Auto est annoncée. Le jeu devrait voir le jour avant le milieu de cette année et s'appellera Gran Theft Auto London.
Nous n'avons pas d'autre précision sur la version finale. Alors, patience...
En ce qui concerne ta question sur le meilleur jeu de football sur Playstation, de l'avis de tous, il s'agit d'International Superstar Soccer Pro 98 de Konami. Il écrase son concurrent direct Fifa 99, qui, entre nous soit dit, n'est vraiment pas une réussite ! Heureuse, Inès ?

ARESKI ALPIN

***Q** Areski, a juste quelques questions à me poser. Ça tombe bien, je suis ici pour lui répondre. La vie est vraiment bien fichue ! "Je compte m'acheter la Dreamcast le 27 novembre en import. En vaut-elle vraiment la peine ou vaut-il mieux que j'attende la version officielle ? Le jeu Zelda 64 sera-t-il pourvu de magies spectaculaires comme Final Fantasy VII, ou bien sagira-t-il de coups d'épée et autres magies à deux francs ?"*

Salut Areski. Difficile de dire si l'achat de la Dreamcast en import est intéressant. Comme je le disais précédemment à Marc, à l'heure où je te réponds, je n'ai pas eu la console entre les mains. Par contre, j'ai vu des photos d'écran d'options de la console japonaise : tous les textes sont en japonais (normal, non ?). Impossible d'y comprendre quoi que ce soit, à moins de connaître le japonais ! Comme tu le sais, la console est vendue au Japon avec un modem interne. Il faudra donc passer des heures et des heures à le configurer, et encore je ne suis même pas certain qu'il fonctionnera en Europe. Pour moi, il vaut mieux attendre la version officielle en septembre 1999. Même remarque en ce qui concerne Zelda. La version testable n'est pas encore arrivée à la rédaction et il ne m'est pas possible de répondre à ta question. Normalement, si tout va bien, le jeu devrait être testé dans ce numéro.
Aucun épisode de Zelda, sur quelque console que ce soit, ne proposait de magies spectaculaires. Peut-être que sur Nintendo 64 on aura droit à quelques changements !

A POIL LES MECS !

***Q** Joanna est une jeune fille bien élevée, qui sent bon et qui lit Consoles+ chaque mois. Dans un récent (et décent) numéro, nous avons publié le calendrier des plus belles créatures des jeux vidéo. Joanna, déçue et presque fâchée, se demande, fort justement, pourquoi nous n'avons pas pensé aux lectrices en proposant un calendrier spécial "Mecs à poil"...*

Ma douce, et néanmoins volcanique, Joanna, tu n'es pas la seule à avoir réagi de la sorte. De nombreuses lettres nous sont parvenues pour nous réclamer un calendrier avec des mecs à poil.
Vos demandes ont été entendues, bande de coquines, et je jure, ici, que le prochain Trombinoscope sera un Trombinoscope des testeurs de Consoles+ nus ! Avis aux collectionneuses... et bisous.

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec vos œeuvres. Ceux qui ressemblent au Panda le matin ou bien à Switch devant un Balisto peuvent m'envoyer une photo de leur sœur. Je ne peux pas publier les dessins trop grands (format A4 maximum) ! Alors, soyez raisonnable.
- De m'envoyer vos œuvres sur disquette PC ou Macintosh, enregistrées aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés comme les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un nain conscient) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Editions par Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés.
❑ OUI, je
Je recevrai
Nom : ....
Prénom :
Adresse :
Code post
Tél.: (facult
❑ Je joins mon
Signature obligato
Vous pouvez a
nouveaux abo

Reçois le jeu avec ton abonnement

TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT

12 numéros de Consoles + le jeu Tomb Raider III 420 F

399 F

~~819 F~~

Pour toi, seulement ▶ 565 F

soit 254 F d'économie !

Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Editions par Eidos Interactive Limited 1998 - Tous droits réservés

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **565 F** au lieu de ~~819~~ F soit **254 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb raider III** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

TR 84

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raidert III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

NOUVEAU

Toute l'actu du jeu vidéo !

Gagne tes consoles et tes jeux préférés

3615 GAMEJEU

•Astuces
•Solutions pour
Saturn, Playstation, Nintendo 64

08 36 68 87 82

2,23 F/mn - EUFRACOM

3615 U64 ■ Spécial agités du bocal !

* 2,23 F la mn

Nouveau !

Tapez 3615 U64
pour tout savoir sur l'Ultra 64 :
• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre :
un super catalogue de VPC !

Le Neuf !

TUROK 2	399 F
BUCK BUMBLE	399 F
STAR SHOT	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
SCARS 64	399 F
BODY HARVEST	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
V. RALLY	429 F
WIPE OUT 64	429 F
ZELDA 64	429 F
NFL QUATERBACK	429 F
QUAKE 2	449 F

Consoles d'occasion
+ 1 manette 590 F

L'occaze !

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	199 F	ISS 64	149 F
DIDY KONG RACING	199 F	LAMBORGHINI 64	149 F
F 1 POLE POSITION 64	149 F	LYLAT WARS + vibreur	249 F
TUROK	149 F	NAGANO 64	199 F
WAWE RACE	199 F	TOP GEAR RALLY	149 F
BOMBERMAN 64	199 F	YOSHI'S STORY	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F		

SUNRISE IMPORT

TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06
E-mail : sunrise magic.fr

NOUVEAU! www.sunrise-import.com
Pour découvrir les toutes dernières nouveautés !!
STANDARD DU LUNDI AU VENDREDI
10 H / 19 H

PLAYSTATION JAP :

BLOODY ROAR 2	499 F
GENSO SUIKODEN 2	499 F
TALES OF FANTASIA	499 F
CHOCOBO NO DUNGEON 2	549 F
STREET FIGHTER ZERO 3	499 F
BEAT MANIA 3rd MIX data disc	299 F
ERGHEIZ	499 F
THOUSAND ARMS	499 F
SUPER ROBOT TAISEN F	499 F
R4 + JUGCON	TEL
R4	499 F
SPACE INVADERS 2000	489 F
HARD EDGE	489 F
DANCE! DANCE! DANCE!	499 F
CAPCOM GENERATION VOL 5	489 F

PLAYSTATION US :

DOLPHIN'S DREAM	399 F
MASTER OF MONSTER	399 F
MONSTER SEED	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	399 F
BRIGANDINE	399 F
XENOGEARS	399 F
BRAVE FENCER MUSASHIDEN	399 F
PARASITE EVE	399 F
BUSHIDO BLADE 2	399 F
ETC...	

ERGHEIZ
BLOODY ROAR 2
GENSO SUIKODEN 2
CHOCOBO NO DUNGEON

DREAMCAST

GHEIST FORCE	589 F
SEGA RALLY 2	589 F
BLUE STINGER	589 F
TETRIS 4D	589 F
SONIC ADVENTURE	589 F
SEVENTH CROSS	589 F
MONACO GP	589 F
INCOMMING	589 F
EVOLUTION	589 F
JULY	589 F
PEN PEN TRIATHLON	589 F
GODZILLA GENERATIONS	589 F
VIRTUA FIGHTER 3	589 F
ARCADE STICK	Tel
PAD	349 F
VMS	Tel
VOLANT	Tel
ETC...	etc...

SHOPPING :

Tapis de souris SAMOURAI SHODOWN 2 64 129 F
CALENDRIERS 99 KOF et SAMOURAI 2 64
POSTCARD (5) 129 F
GUIDE US 149 F
Brave Fencer Musashiden
Xenogears
Parasite Eve
Crash Bandicoot 3

SATURN JAP :

SAKURA WARS TEIGEKI GRAPH	349 F
LANGRISSER TRIBUTE	TEL
FARLAND SAGA 2	449 F
CAPCOM GENERATION VOL. 5	399 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	399 F
SHINNING FORCE III SCE 1,2,3	359 F
RADIANT SILVERGUN	399 F
ETC...	

FAN DE SATURN, DEMANDEZ VOS TITRES !!!

NEO GEO

NEO GEO POCKET JAP

Samurai Spirit, Baseball Stars etc...

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SUNRISE 24 rue des Messageries - 75010 Paris

Mode de Paiement :
- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE
- CB n° ... exp ... / ...
- MANDAT POSTAL

Designation article	Quantité	Montant
	TOTAL	

NOM, PRENOM :
ADRESSE :

Frais de port :
- 35 F 24/48 H colissimo
- 80 F 24 H chronopost
Prix révisables sans préavis

CODE POSTAL : VILLE :
TEL :
Signature des parents pour les mineurs :

METTEZ TURB DANS VOT
KIT facile à
Livré avec pl
5
La modification annule
POUR TOUT
SPÉCIFIEZ LA SÉR
LORS DE VOTRE CO
RÈGLEMENT PAR
CHANGER
VOTRE PLAYSTAT
28
2 adresses pour
TAI YO
44 Ave
Centre Con
75013
Ouvert 7/7j
T

WI
Pour N
le plus
de Jeu
à partir
PlayStat
Nintendo
déco
Drea
et, en
de No
Tous les hits
nouveautés,
meilleurs jeu
51, rue V
6900
04.78.4
E.n

(*30 F à valoir sur le jeu de votre choix - valable 3 mois - offre non cumulable.

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE PlayStation
JOUEZ AVEC LES JEUX DU MONDE ENTIER

KIT facile à poser vous même.
Livré avec photo et notice d'emploi

59 F
port compris
La modification annule la garantie de votre console.

Pour avoir vos jeux imports en COULEUR et le son DOLBY SURROUND

PACK MODIF HI-FI
KIT + Cable RGB HI-FI
(avec sortie pour chaine HI-FI et sortie vidéo pour pistolet)

129 F
port compris

POUR TOUTES COMMANDES
SPÉCIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE CONSOLE
(ORS DE VOTRE COMMANDE (SCPH-XXXX)
RÈGLEMENT PAR CHÈQUE UNIQUEMENT

Modification par notre technicien en 10min.
Tarifs contactez nous

CHANGER LE VOUS MÊME
VOTRE LECTEUR PLAYSTATION NEUFS
280 F
port compris

NOUVEAU SERVICE
MODIFICATION de votre lecteur DVD en lecteur Multizone
à partir de 680 F
DVD VIDEO

Toutes les marques et logos cités sont déposées par leurs propriétaires respectifs

2 adresses pour vos modifications.

TAI YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Pour vos commandes :

FANTAISY GAME
52 Rue de l'Université
69007 LYON

Tél. : 04 72 71 34 44

Tel : 0383282430

Revendeurs contactez nous pour bénéficier des meilleurs prix du marché
Fax: 0383282138

Shoryuken Distribution

Specialiste en jeux video imports et accessoires

Playstation US		Playstation Japonais		Playstation Accessoires	
Brave Fencer	399,00FF	Ridge racer 4	479,00FF	CableRGB stereo	59,00FF
Xenogear	399,00FF	Ridge Racer 4		Puce de modif.	tel
Parasite eve	399,00FF	+Jogcon	649,00FF	Pack cable +puces	tel
Rally cross 2	379,00FF	Jogcon	349,00FF	Action replay	149,00FF
Brigandine	399,00FF	Ehrgeinz	489,00FF	Memorycard 1M	79,00FF
Crash band.3	349,00FF	Street fight.zero3	499,00FF	Memorycard 120b	179,00FF
Cool board.3	299,00FF	Suikoden 2	489,00FF	Panther Gun	199,00FF
Autres titres	tel.	Tales of fantas.	499,00FF	pedale pour gun	79,00FF
		Autres titres	tel.	BlockCD 2eme gen	249,00FF
				autres access.	tel

QUAND LE RÊVE Dreamcast DEVIENT RÉALITÉ

Console Dreamcast	tel.	Joypad de couleurs	tel.	Sonic Adventures	tel.
Virtua Fighter 3 t.b	tel.	Imprimante officielle VPA K80	tel.	Sega Rally 2	tel.
Godzilla generation	tel.	VMS	tel.	Virtua Fighter 3 tb	tel.
pen pen tricelon	tel.	Volant	tel.	Monaco GP 2	tel.
July	tel.	Cable RGB	tel.	speakers Dch	tel.
Blue Stinger	tel.			Cable RGB	tel.
Incoming	tel.				

Frais de port : 1 jeu 30F, jeux sup. 15F, Console 80F
Payement par cheque,mandat ou crbt
Adresse:
SARL Shoryuken Distribution
46,rue de la commanderie
54000 nancy

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP
SONIC ADVENTURE

WINNER'S GAMES

Pour Noël le plus grand choix de Jeux Vidéo à partir de 69 F. !

PlayStation Nintendo 64 «Promo»
découvrez la Dreamcast !

sur présentation de cette Pub !
-30 F
de réduction sur le jeu de votre choix

et, en cadeau de Noël !...
Tous les hits, toutes les nouveautés, et toujours les meilleurs jeux sur PC !!

Nouveau Bon de
-30 F
remis après votre premier achat*

51, rue Victor Hugo
69002 Lyon
04.78.42.77.94

103, rue A. France
69100 Villeurbanne
04.78.85.08.46

E.mail : gilpat.winnersgames@hol.fr

*30 F à valoir sur le jeu de votre choix - valable 3 mois - offre non cumulable.

WWW. ABSOLUTE GAMES .COM
VPC 03 80 46 60 60 VPC

PUCE & RGB : 89 Fr !!
PASSEZ TOUS VOS CD SUR VOTRE PSX
Puce et cable Rgb stéréo 89 Fr livré avec notice et support téléphonique illimité!
Rgb Audio +10 Fr, Rgb Guncon +15 Fr.

NEW! XPLORER 299 Fr
Compatible ActionReplay & GameShark, Pc Comm intégré !!
Trichez dans tous vos jeux (Level,vie,bonus)
Admirez des écrans en haute résolution
Récupérez des images Psx sur PC
Trouvez vous même vos codes sur Pc
Scannez la mémoire de votre Psx
Sauvez vos Memory Card sur Disk Dur
Echangez vos sauvegardes, Chargez...
Mise à jours des codes par Flash etc...

Officielle SONY 89 Fr

NEW! 16 Mb 249 Fr
4 Mb 199 Fr
MEMORY CARD Sans compression,Trés Fiables !

Gold
Blood
79 Fr
Phospho
Combat

199 Fr
BLOC DE REMPLACEMENT
Vos videos saccadent ?? Spécifier le modèle Scph.

SCORPION NEW! 199 Fr
ERAZER 249 Fr
Scorpion & Erazer GUN Vibrants Compatibles GUNCON c'est à dire avec tous les jeux PSX et SATURN tels que TimeCrisis ou DieHard !

CABLE RGB SIMPLE	50 fr		
CABLE RGB AUDIO	60 fr		
CABLE RGB AUDIO GUNCON	70 fr		
CABLE SVHS	60 fr		
CABLE LINK	60 fr		
CABLE RALLONGE	60 fr	MOUSE PSX	169 fr
DUAL SHOCK SONY	186 fr	MEMORY PACK 1Mb n64	99 fr
MULTI PAD PSX	210 fr	RF UNIT PSX	139 fr

A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Article _____ Prix____
Article _____ Prix____

TOTAL _____ Cheque Mandat Carte B.

Port : 20 ou 35 fr selon votre commande téléphonez nous !

DU 23 DÉCEMBRE AU 26 JANVIER

GAGNE LA DREAMCAST

ET UN JEU SUR LE

3615 TCPLUS

36.15 : 2.23 FTTC/min

Exclusivement TIPS (1) LE DOSSIER

Pour que vous ne courriez plus de la rubrique solution à la rubrique astuce, parce que la **richesse rédactionnelle de Tips** (astuces, solutions mais aussi guides, **tests**, infos, plans...) ne se résume pas aux astuces, tous les articles liés à un jeu sont regroupés **dans des dossiers et sous dossiers de ce jeu**. Exclusivement sur 3615/3617 TIPS (depuis août, déjà !) et le 0836683264 (nouveau !)

Exclusivement TIPS (2) LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce ? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le 0836683264.

L'officiel des Tips* par téléphone. L'officiel des Tips* par minitel.

0836683264 3615 TIPS®

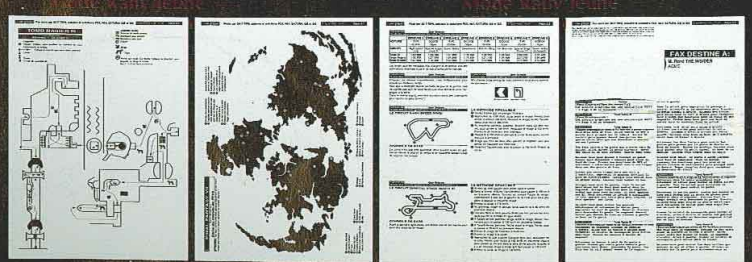
Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Exclusivement TIPS (3) LA MÉMOIRE

Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable ? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, **quelle solution et quelle partie précise vous consultiez** quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez **exactement où vous en étiez**, en court-circuitant tous les menus, vifs comme l'éclair. C'est nouveau et exclusivement sur 3615/3617 TIPS et le 0836683264.

Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : 3617 TIPS ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.

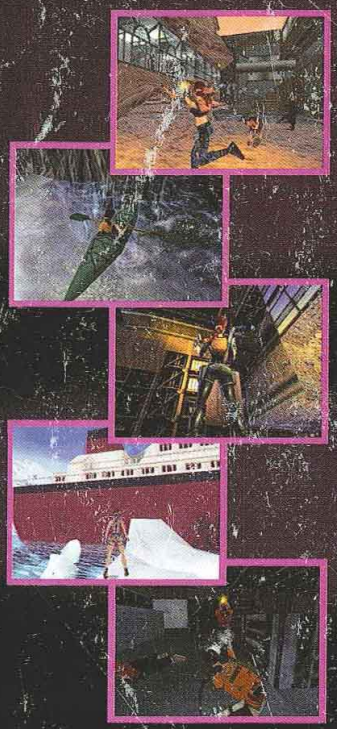


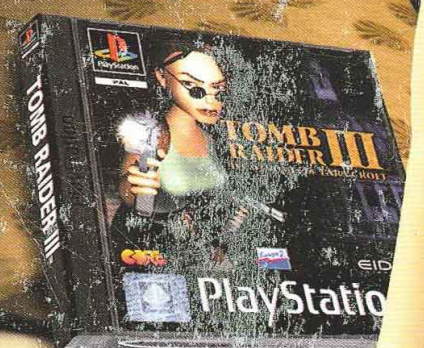
Fixtel 3615, 0836683264 : 2,23F/mn. 3617 : 5,57F/mn. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeux et des fabricants de consoles.

*TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

.23 FTTC/min

C'est encore meilleur la IIIème fois...





Peter's Plane

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 TOMBRAIDER *
www.eidos-france.fr
* 2,23 F/minute

Europe 2

PC CD

PlayStation

ALLOCINÉ
Les Films, les Salles, même les Billets.

LA TÊTE DANS LES NUAGES

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Lara Croft & Tomb Raider III © & TM 1998 Core Design Limited. © 1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.